

JOC FULL SHADOWGROUNDS SURVIVOR

LEVEL



Novembre 2010
5948490250039
01011
Prix 14,99 €

SID MEIER'S
CIVILIZATION
MEDAL OF HONOR
DUKE NUKEM FOREVER
FIFA 11 METROID OTHER M
DEAD RISING 2 HALO REACH

Misterele Cetății Sighișoara

25/26 - 28 noiembrie 2010

Subiectele abordate vor fi diverse și vor cuprinde detalierea modalităților de fotografiere a arhitecturii unui vechi oraș, atât în timpul zilei cât și noaptea. Noțiunile teoretice discutate la curs își vor găsi materializarea, vom căuta să imortalizăm personalitatea locului, iar pentru aceasta vom face un tur îndelungat prin cetate.

Pentru mai multe detalii, accesați
www.chip.ro/workshop

CASA CU CERB

Loc de desfășurare:
Pensiunea Casa cu Cerb
Sighișoara

www.casacucerb.ro
Telefon 0265 774 625

Pentru orice alte informații, vă stăm la dispoziție pe e-mail, marketing@3dmc.ro, sau la numărul de telefon 0722 523 135, Leonte Mărginean.

Parteneri media:

CHIP

**zile
nopti**

PC-Practic

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr. 12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Bogdan Amitețeloe (BogdanS) (bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licheropol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Dan Dărie (jack@level.ro)
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Corymin Oprea (mrbblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.angel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Asus	7
A-Data	13
Best Distribution	25,35, 47,100
D-Link	51
Ubisoft	19

TARGET PRACTICE

Ei, uite că am reușit s-o facem și pe asta. Am mai trimis un număr la tipar pe ultimii cincizeci de metri și uite așa am scăpat, cel puțin teoretic, de condeiul și urgia celui de sus. Să ne dea Dumnezeu sănătate tuturor, biscuiți și poftă de joc. O să avem nevoie pentru că vin sărbătorile și cu ele o droaie de jocuri numai bune de mestecat, eventual și de disecat. Ca niciodată, parcă, octombrie a fost o lună surprinzător de calmă p-aici. Rare momentele în care a jucat vreunul dintre noi ceea ce avea de scris, fiind prinși când de febra Minecraft-ului, când de cea a Borderlands-ului. De ultima m-am ferit ca de ciumă, deși am fost cât pe ce să-i cad în mreje la insistențele lui Caleb. Și totuși, uite că am jucat și ce trebuia, altfel nu mai pupați voi revistă la începutul lunii și poate nici noi salarii întregi. Oricum, de luna viitoare avem un nou colaborator. Nu o să vă stric surpriza, ci zic doar că vine de la o revistă odinioară concurentă, acum defunctă. Să-i fie țărâna ușoară (revistei), iar pe om să-l întâmpinați cum se

cuvine că-i de treabă. Singura lui problemă e că nu fumează, dar sunt sigur că o să treceți și peste asta. Nu putem fi cu toți perfecți, nu-i așa? Nici măcar eu, cu toate că rare sunt ocaziile în care poți să zici că ai făcut ceva ce mulți doar visează și să te dai rotund timp două zile după aceea. De exemplu, oamenii de la Poligonul Joița m-au invitat să le încerc puștile de vânătoare, pistoalele și semi-automatele la o zi după evenimentul ce a avut ca obiect lansarea Medal of Honor în România. Prin urmare, pot să zic că m-am născut pentru a doua oară, dar de această dată cu cel puțin un Glock în mână, și mi-am dovedit că balistica din Medal of Honor este egală cu un zero barat. Când ne-or invada chinezii, eu o să fiu pregătit. Poate mă primesc la ei în echipă. Și mai cred că fumez mult prea mult.

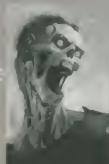
P.S. Circulă zvonul că ar exista o ediție limitată a revistei cu jocul Fallout 3 la pachet pentru 34,95 Lei. Este adevărat.
P.P.S. Doamne, ce-am fumat?!

■ KIMO



KiMO

- 1 Halo: Reach
- 2 Lara Croft and The Guardian of Light
- 3 F1 2010



Koniec

- 1 Lara Croft and The Guardian of Light
- 2 FIFA 11
- 3 Medal of Honor



cioLAN

- 1 Dead Rising 2
- 2 Civilization V
- 3 VVVVVV



Marius Ghinea

- 1 Civilization V
- 2 F1 2010
- 3 King's Bounty: Crossworlds



Caleb

- 1 VVVVVV
- 2 Dead Rising 2
- 3 SBK-X



BogdanS

- 1 RenQ EW2420
- 2 Asus Ares ROG
- 3 Cyborg R.A.T. 7



36 CIVILIZATION V

Ar putea fi jocul perfect de strategie globală.



56 FIFA 11

Încă nu ne-am săturat de fotbal.



52 HALO REACH

Pentru că orice sfârșit are un început.



54 DEAD RISING 2

Ridică-te și umbală!



Reboot-ul unei legende încearcă să ne dea fiori.

44 MEDAL OF HONOR



Lupte antrenante și boși memorabili. Ajunge?

68 METROID: OTHER M

SHADOWGROUNDS SURVIVOR

Oricât de multe jocuri cu greutate mi-ar asalta PC-ul, tot îmi găsesc puțin timp să îmi arunc un ochi peste „scena underground” (obicei că-pătat pe vremea când dădeam din cap la concertele susținute de diverse trupe pe cât de locale, pe atât de obscure). Din când în când am noroc și „pescuiesc” câte un joculeț care, spre deosebire de multe dintre rudele sale bogate și fandasite, merită să fie numit „JOC”. Shadowgrounds, de exemplu. Un joc obscur, produs de o mână de necunoscuți (finlandezii de la Frozenbyte), apărut parcă de nicăieri, a reușit să mă entuziasmeze mai mult decât a făcut-o A Treia Venire a Doom-ului pe PC. În anumite privințe, a reușit să fie „mai Doom decât

Doom-ul” și mi-a adus aminte de niște vremuri în care era chiar distractiv și deloc condamnat să că-săpești mii de monștri fără vreun motiv anume. Știți povestea. Eu sunt unul, ei sunt legiune. Eu am o flintă, ei au mai multe picioare decât pot număra. Eu stau, ei vin. Eu fug, ei vin după mine. Fără fandoseli scenaristice, doar un imbecil cu o pușcă și o gloată de mutanți, extraterestri, demoni, zombie, vârcolaci, gândaci, țânțari, dinozauri, hipioți, pricolici, pseudokrakeni și așa mai departe. Oamenii de la Frozenbyte s-au prins că există destul de mulți oameni care se dedulcesc fără rușine la un action simplu, bătrânesc, așa că au pus-o de un sequel: Shadowgrounds Survivor, pe care vi-l oferim

acum în versiune completă.

Pe principiul „dacă funcționează, nu schimba nimic”, cei de la Frozenbyte nu s-au abătut prea mult de la rețeta originală și au obținut exact ce trebuia: un Shadowgrounds cu mai mult zvâc.

Producătorii încearcă să ne bage pe gât o poveste subțirică despre supraviețuitorii „micii” invazii extraterestre de pe Ganymede pe care am respins-o alături de inginerul războinic din primul Shadowgrounds. Deși probabil v-ați dat seama până acum, nu strică să



menționez că evenimentele din Survivor se desfășoară în paralel cu faptele de arme ale politehnistului făcător de minuni din Shadowgrounds Întâiul. Revenind la alienii noștri, în caz că vă era dor de ei, Shadowgrounds Survivor readuce în lumina reflecțiilor mândrețea de invazie extraterestră și ne aruncă fără prea multă vorbărie în mijlocul hoardelor nihiliste ale cosmosului pe care am avut (ne)plăcerea să le exterminăm fără milă în primul Shadowgrounds.

E mai supărat (și mai 3rd person) ca Doom-ul, mai sângeros decât Manhunt-ul și creează dependență mai rapid decât Sudoku.

cioLAN

08 ȘTIRI

SPECIAL

- 14 PIRATERIA CONTRAATAȚĂ
- 20 GAMEDEV – THE GAME DESIGN DOCUMENT

PREVIEW

- 26 DUKE NUKEM FOREVER
- 30 DEAD STATE
- 32 JAMES BOND 007: BLOODSTONE

REVIEW

- 36 CIVILIZATION V
- 44 MEDAL OF HONOR
- 48 F1 2010
- 52 HALO: REACH
- 54 DEAD RISING 2
- 56 FIFA 11
- 58 KING'S BOUNTY: CROSSWORLDS
- 60 LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
- 62 DARKSIDERS
- 64 SBK-X
- 68 METROID: OTHER M

72 SEGA MEGA DRIVE CLASSIC COLLECTION VOL. 1

INDIE

- 74 VVVVVV

FREE2PLAY

- 76 NEHRIM: AT FATE'S EDGE

RETRO

- 78 HERO QUEST

BISTRO DE L'ARTE

- 80 TRIAL V1.0

HARDWARE

- 84 GADGETURI
- 88 TEST COMPARATIV – TRECI ÎN VITEZA A CINEA
- 90 TESTE

LIFESTYLE

- 94 NEMIRA – 2061: A TREIA ODISEE
- 94 FILM – RED
- 95 WWW.

Demo

Arcania: Gothic 4 / Blade Kitten / Emberwind / Ship Simulator Extremes / WRC 2010

MODs

Final Project v3 (Half-Life 2: Episode 2) / Open Outcast - Oasis v1.0 (Crisis Wars) / Renegade X v055 Beta (Unreal Tournament 3) / The Forgotten v1.0 (Command and Conquer 3: Tiberium Wars)

Media

Filme

Borderlands GOTY / Call of Duty: Black Ops / Enslaved / Epic Mickey / Fallout: New Vegas / God of War: Ghost of Sparta / Killzone 3 / Shank / Star Wars: The Old Republic / Star Wars: The Force Unleashed 2 / Vanquish

Imagini

Assassin's Creed Brotherhood / Duke Nukem Forever

Wallpaper

Civilization V / Halo: Reach / H.A.W.X. 2

Screensaver

Civilization V

Drivere

ATI Catalyst 10.9 / NVIDIA ForceWare 258.96

Patch

Fallout 3 v1.7

Antivirus

AVG Free Edition 10.0 1136a3181

Freeware

7-Zip 4.65 / ATI TrayTools 1.6.9.1464b / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24C / Totallity Free Burner 5.0

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.35.5

EXTRA

Pirates of New Horizons (prototip)
Tag: The Power of Paint (versiune completă)
LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

ARCANIA: GOTHIC 4

Cel de-al patrulea joc din seria Gothic nu a fost creat de Piranha Bytes, ci de Spellbound, iar asta se vede.



FINAL PROJECT V3

Final Project este un mod single player pentru jocul Half-Life 2: Episode 2 și ne oferă peste 10 ore de joacă. Șoc și groază!



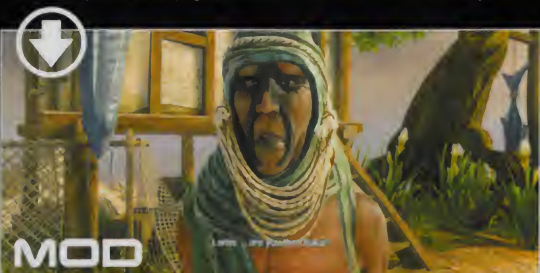
EMBERWIND

Emberwind este un joc de tip platform realizat de un studio independent și ne-a plăcut atât de mult de el încât am pus și de un review.



OPEN OUTCAST - OASIS V1.0

Demo tehnologic pentru mod-ul Open Outcast „urmașul spiritual” al clasicului prezentat în paginile revistei LEVEL în urmă cu două ediții.



WRC 2010

World Rally Championship 2010 readuce în centrul atenției cunoscuta competiție automobilistică internațională.



RENEGADE X V055 BETA

Renegade X este un mod pentru Unreal Tournament 3 ce încearcă să recreeze, chiar să îmbunătățească experiența Command and Conquer: Renegade cu ajutorul noului engine.



PIRATES OF NEW HORIZONS (PROTOTIP)

Pirates of New Horizons nu este un joc tocmai complet, ci un prototip care va trece de această fază numai dacă publicul larg o va cere. Jucăți-l, iar la final spuneți-le producătorilor cum vi s-a părut. Noi credem că Pirates of New Horizons este un action/adventure cu potențial. Simplu, frumos colorat și cu puzzle-uri.

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

Accelerează într-o nouă dimensiune

Noul monitor 3D Full HD ASUS VG236 oferă o experiență 3D fără precedent, cu imagini fără ghosting, grație tehnologiei Trace Free II Technology.

Când ești pe ultima sută de metri și acțiunea se intensifică accelerează cu monitorul ASUS VG236 3D cu NVIDIA 3D Vision. Acesta te va ține înaintea competiției, creând un nou nivel de imersiune, într-o lume tridimensională, unde imaginile vibrante nu sacadează, iar culorile sunt mai vii datorită ecranului glossy de 23 de inch cu rezoluție Full HD de 1080p. Tehnologia 3D a ajuns la o maturitate deplină, iar acum ai la dispoziție peste 400 de titluri de jocuri compatibile cu tehnologia NVIDIA 3D Vision.

Tehnologia Trace Free II garantează imagini clare, fără sacadări, datorită ratei de reîmprospătare a ecranului de 120Hz și a timpului de răspuns al matricei LCD de doar 2ms (GTG). Mai mult decât atât, modelul VG236 are un ecran glossy care iese imediat în evidență, datorită tehnologiei Color Shine și a luminozității de 400 nits.

Conectivitatea și ergonomia monitorului 3D se ridică și ele la nivelul performanțelor: conexiunile de tip dual DVI, HDMI și component îl fac compatibil cu orice player Blu-ray sau consolă de joc, iar faptul că poziția monitorului poate fi ajustată pe verticală îl recomandă în orice situație, indiferent de tipul mobilierului folosit.

Experimentează viteza și lasă-te stimulat de o altă dimensiune, cu monitorul VG236 3D.

Monitorul ASUS VG236 3D

- 23" Full HD 1080p
- NVIDIA® 3D Vision™-ready
- Rată de refresh 120Hz
- Timp de răspuns 2ms (GTG)
- Tehnologie Color Shine
- Rotire la 150-grade / ajustare pe verticală cu până la 100mm
- Dual-link DVI / HDMI / intrări component



1. Pentru cerințele sistemului NVIDIA® 3D Vision™ vă rugăm vizitați <http://www.nvidia.com/object/3d-vision-requirements.html>
2. Pentru o listă a jocurilor suportate, vă rugăm vizitați <http://www.nvidia.com/object/3d-vision-3d-games.html>

★ Kit-ul NVIDIA® 3D Vision™ este disponibil numai cu modelele selecționate. Vă rugăm să verificați detaliile exacte ale ofertei la dealerul dvs.



PATRICE DESILETS SE MUTĂ LA THQ

După o perioadă de 10 ani petrecută în ograda Ubisoft, Patrice Desilets, directorul de creație al seriei Assassin's Creed și Prince of Persia, a hotărât că a venit timpul să meargă mai departe și, începând cu vara anului viitor, se va alătura familiei THQ. Desilets va lucra în cadrul studioului THQ din Montreal, iar misiunea sa va fi aceea de a-și forma o echipă de producție alături de care se va concentra asupra dezvoltării de noi IP-uri. Danny Bilson, THQ: „Cea mai bună modalitate prin care putem oferi publicului jocuri de calitate este aceea de a lucra cu cei mai talentați oameni. Suntem încântați că avem posibilitatea de a-l include în echipa noastră pe Patrice Desilets.”

GEARS OF WAR 3 AMÂNAT



Inițial, jocul era programat pentru lansare în data de 5 aprilie 2011, dar Microsoft și Epic Games s-au hotărât să-l mai amâne câteva luni, așa că lansarea a fost reprogramată pentru toamna lui 2011. „Echipele de la Microsoft Games Studios și Epic Games

au făcut o treabă exemplară pregătind titlul pentru lansarea din primăvara lui 2011. Cu toate acestea, am decis să mutăm data de lansare a lui Gears of War 3 în toamna lui 2011 pentru a prinde sărbătorile”, a fost declarația oficială.

HEART OF THE SWARM ȘI APOCALIPSA



Două evenimente majore vor avea loc în 2012, ambele neconfirmate oficial. Primul, adică Apocalipsa pe care o așteptăm toți cu suflul la gură, a fost anunțat cu mult timp în urmă pe blogul unui mayaș și nu ne prea interesează. Al doilea, mult mai important, ar fi zvonita lansare a lui StarCraft 2: Heart of the Swarm. De unde am scos-o? Păi dintr-o declarație făcută la GDC de către Greg Canessa, proiect director Battle.net. Individul a afirmat că Starcraft va fi obiectul principal de interes al companiei în următoarele 18 luni, adică, în cuvintele lui, „de acum și până la Heart of The Swarm”. Ulterior acestei „scăpări”, un reprezentant al Blizzard a menționat că pentru Heart of the Swarm nu a fost încă stabilită o dată de lansare. Până la momentul în care vom primi un comunicat oficial, nu ne rămâne decât să ne hrănim cu speculații, pentru că fiți siguri că vor mai apărea și altele. Sigur, există o legătură între Apocalipsă și Heart of the Swarm. Blizzard va face un pocinog și va înfuria hoardele de sportivi coreeni. Masele de răsculați cu ochi oblici se vor deplasa cu rapiditate spre sediul Blizzard, iar axa Pământului se va înclina mai mult, declanșând o serie de cataclisme care vor cauza sfârșitul civilizației așa cum o știm... Păcat.



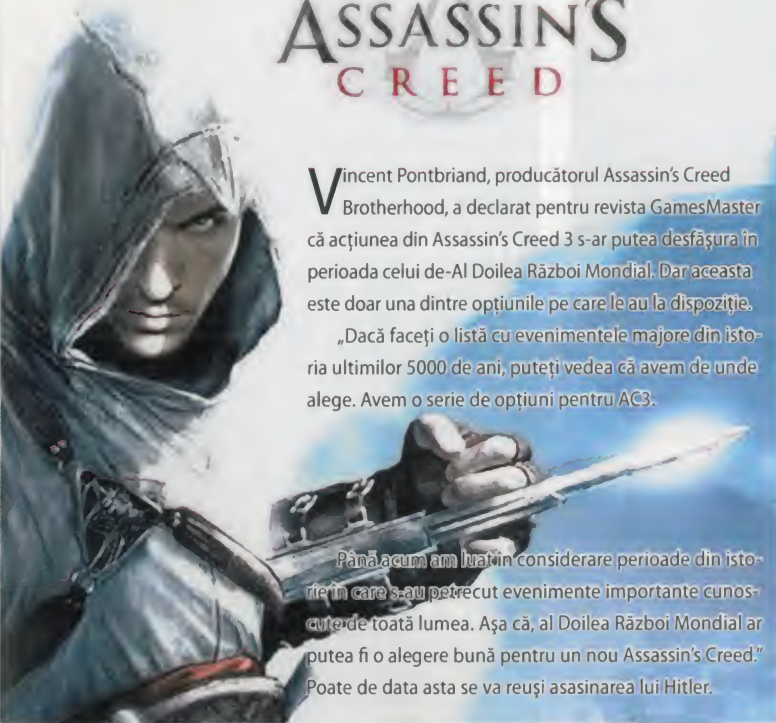
FIFA 11

FIFA 11 – VÂNZĂRI RECORD

Conform Electronic Arts, vânzările înregistrate de FIFA 11 au propulsat jocul pe primul loc în topul celor mai bine vândute jocuri de sport din istorie. Statisticile producătorilor arată că, în perioada 26 septembrie - 2 octombrie, FIFA 11 s-a vândut în peste 2,6 milioane de exemplare în Europa și America de Nord, generând un venit de peste 150 de milioane de dolari. Iar în primele două zile de la lansare, fanii au dat năvală pe serverele EA și le-au incins cu peste 18,6 milioane de meciuri, din care 11,3 milioane au fost de FIFA 11.

ASSASSIN'S CREED 3 ȘI WW2

ASSASSIN'S CREED



Vincent Pontbriand, producătorul Assassin's Creed Brotherhood, a declarat pentru revista GamesMaster că acțiunea din Assassin's Creed 3 s-ar putea desfășura în perioada celui de-Al Doilea Război Mondial. Dar aceasta este doar una dintre opțiunile pe care le au la dispoziție. „Dacă faceți o listă cu evenimentele majore din istoria ultimilor 5000 de ani, puteți vedea că avem de unde alege. Avem o serie de opțiuni pentru AC3. Până acum am luat în considerare perioade din istorie în care s-au petrecut evenimente importante cunoscute de toată lumea. Așa că, al Doilea Război Mondial ar putea fi o alegere bună pentru un nou Assassin's Creed.” Poate de data asta se va reuși asasinarea lui Hitler.



CATACLISMUL FIE CU VOI!

Blizzard a anunțat că World of Warcraft: Cataclysm, cel de-al treilea expansion al popularului MMORPG, va fi lansat în data de 7 decembrie. Expansion-ul va putea fi achiziționat atât de la magazinele de specialitate, cât și online prin intermediul Blizzard Store și va costa 40 de dolari (și probabil 40 de euro pentru noi, cei din Lumea Veche). Producătorii pregătesc și o ediție de colecție care va costa aproximativ 80 de dolari. Părinți, copii, soți, soții, profitați de timpul rămas, căci în 7 decembrie Cataclismul ne va dezbrina...

BIOSHOCK 2 PC FĂRĂ DLC

Dacă ați dat banii pe versiunea de PC a lui Bioshock 2 în speranța că tătuca 2K va lansa 3K + 1 DLC-uri ... ghinion. Community managerul 2K Games, Elizabeth Tobey, a anunțat pe forumul oficial că DLC-urile Protector Trials și Minerva's Den, ce urmau să fie lansate și pentru versiunea de PC a FPS-ului BioShock 2, au fost anulate. Producătorii și-au cerut scuze pentru această situație și au menționat că problemele tehnice au fost cauza acestei decizii. Vedeti ce se întâmplă dacă țineți cu dinții de PC-ul amărât de pe birou? Nu primiți bomboane!



NOU

ABONEAZĂ-TE acum

Trimite cuvântul **ABO** prin **SMS**

la numărul **7666**
și ești abonat pe

3 luni

la revista LEVEL

Preț: 9 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

la numărul **7443**
și ești abonat pe

6 luni

la revista LEVEL

Preț: 15,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO** prin **SMS**

la numărul **7666**
și ești abonat pe

3 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 9 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

la numărul **7443**
și ești abonat pe

6 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 15,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

la numărul **7555**
și ești abonat pe

3 luni

la revista CHIP CD

Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

la numărul **7441**
și ești abonat pe

6 luni

la revista CHIP CD

Preț: 10 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



STEAM ARE PESTE 30 DE MILIOANE DE UTILIZATORI

Cel mai popular DRM – îl voi numi „platformă de distribuție digitală” doar atunci când vom beneficia de aceleași prețuri, date de lansare și oferte ca și clienții de pretutindeni – a atins cifra de 30 de milioane de utilizatori. Valve vrea să ne arate cât de meseriaș și cât de popular este al său Steam, așa că a făcut publică o listă cu statistici. Citiți și vă minunați:

- în ultimul an, numărul conturilor de Steam a crescut cu 178%
- numărul userilor activi a ajuns la peste 30 de milioane
- peste 6 milioane accesează Steam în fiecare zi
- numărul record de useri conectați simultan a fost de peste 3 milioane
- peste 1200 de jocuri sunt disponibile
- în ultimele 12 luni, vânzările au crescut cu peste 200%
- peste 200 de jocuri folosesc Steamworks
- peste 100 de milioane de fișiere au fost salvate prin Steam Cloud
- pentru a satisface cele de mai sus, infrastructura serverelor Steam a fost îmbunătățită, astfel că, acestea funcționează cu o capacitate a lățimii de bandă de 400 Gbps, suficient cât să transfere versiunea digitală a The Oxford English Dictionary de 92,6 ori pe secundă.
- ... impresionant. Și, cu toate acestea, tot retail-ul dictează.



TRINE 2 LA PRIMĂVARĂ

Finlandezii de la Frozenbyte au anunțat că Trine 2 va sosi în primăvara anului viitor și va fi disponibil pentru PC, PS3 și Xbox 360. Noutățile pe care le va aduce sequel-ul și pe care le-au confirmat producătorii până acum sunt gameplay-ul îmbunătățit și modul co-op atât pentru online, cât și pentru offline. Dacă nu ați jucat primul Trine, noi vă sfătuim să-l butonați. E un joc care merită încercat și pe care LEVEL vi l-a oferit ca joc full alături de ediția de septembrie a revistei.



VALVE ANUNȚĂ DOTA 2

Valve a anunțat oficial că în 2011 va lansa DotA 2 pentru PC și Mac. Jocul va include toți eroii din DotA All-Stars, va folosi engine-ul Source, va avea voice chat integrat, iar gameplay-ul va rămâne neschimbat. Boții nu vor lipsi și își vor intra în rol dacă un user va fi deconectat și în meciurile de antrenament. Va fi adăugat și un sistem de coaching care le va permite celor experimentați să îi instruiască pe începători și, în funcție de cât de bine își îndeplinesc rolul de antrenori, vor fi recompensați cu tot felul de premii. „Antrenorii” vor avea posibilitatea de a vedea ceea ce fac învățăceii și le vor putea da indicații prin voice și text chat. Drăguț.



CO-FONDATORII CD PROJEKT AU DEMISIONAT

... dar nu vor părăsi compania. Hubert Habs, purtătorul de cuvânt al CD Projekt, a anunțat că Michal Kicinski, CEO, și Marcin Iwinski, Business Development Director, ambii co-fondatori ai companiei, au demisionat din pozițiile manageriale. Cu toate acestea, ei nu vor părăsi compania. După cum a explicat Habs, cei doi doresc să ia o pauză ca să se relaxeze și să-și reîncarce bateriile după o perioadă foarte aglomerată în care au finalizat mai multe proiecte. Habs a adăugat că niciunul din proiectele pe care le au în dezvoltare în acest moment nu va fi influențat de decizia celor doi.

NOUL MOUSE PENTRU WOW



Blizzard și SteelSeries au lucrat în ultimii doi ani la un nou mouse destinat special jucătorilor de WoW. World of Warcraft: Cataclysm MMO Gaming Mouse este echipat cu un cablu de 2,5 metri, 14 butoane programabile, opțiuni de iluminare cu 16 milioane de culori, 4 niveluri de pulsație, o sensibilitate a senzorului de până la 5040 DPI/CPI și poate fi folosit și la o distanță de maximum 5 mm deasupra suprafeței de contact. Atotputernicul șoarec va fi lansat oficial, așa cum era normal, pe data de 7 decembrie alături de World of Warcraft: Cataclysm și va costa 90 de euro.



NEW VEGAS DLC

Am băut și m-am veselit când Bethesda a anunțat că Fallout New Vegas s-a lepădat de Satana și nu va mai folosi nenorocirea de GFWL. Dar orice lucru bun vine cu un preț. Bethesda Softworks a anunțat că, în urma acordului încheiat cu Microsoft, primul DLC pentru Fallout: New Vegas va fi lansat exclusiv pentru Xbox 360. Conținutul extra va fi lansat de sărbători, dar alte informații suplimentare nu au fost oferite deocamdată, acestea urmând să sosească în săptămânile următoare. Constat cu amărăciune că e din ce în ce mai greu să rămân un utilizator de PC cinstit. Nu e prea plăcut să fii în centrul atenției doar în discuțiile despre piraterie...

DC UNIVERSE ONLINE AMÂNAT

DC Universe Online era programat pentru lansare în noiembrie, dar Sony Online Entertainment a anunțat că a hotărât să amâne momentul până la începutul anului viitor. John Smedley, președintele Sony Online Entertainment, a declarat că echipa de producție mai are nevoie de timp pentru a finisa jocul pe baza feedback-ului primit de la cei care vor testa versiunea beta. Testul a început deja și este disponibil tuturor celor care au pre-comandat jocul sau o vor face până pe data de 15 noiembrie. De asemenea, cei care vor face pre-comandă vor putea juca MMO-ul cu o săptămână înainte de lansare.



ABONEAZĂ-TE acum

NOU

Trimite cuvântul
3REVISTE prin SMS
la numărul

7555
și primești oricare 3
reviste din portofoliul
editurii
Preț: 6 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul
CARTE prin SMS
la numărul

7555
și primești revista CHIP + cartea
„Cum să ajungi în top pe Google”
Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO** prin SMS

la numărul
7555
și ești abonat pe

3 luni

la revista Foto Video Digital
Preț: 6 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



la numărul
7441
și ești abonat pe

6 luni

la revista Foto Video Digital
Preț: 10 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

la numărul
7555
și ești abonat pe

3 luni

la revista PC-Practic
Preț: 6 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



la numărul
7441
și ești abonat pe

6 luni

la revista PC-Practic
Preț: 10 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



DEAD SPACE 2 COLLECTOR'S EDITION

Deși EA încă nu a dezvăluit ce va conține ediția de colecție a jocului Dead Space 2, pe Amazon și-a făcut apariția o poză cu conținutul pachetului. Poza a dispărut între timp, la insistențele EA. Din ceea ce se poate vedea în poza respectivă, Dead Space 2 Collector's Edition va conține o copie a jocului, un card pentru DLC, un art book, soundtrack-ul jocului și o replică a armei Plasma Cutter. Dead Space 2 va fi lansat anul viitor, pe 25 ianuarie, și va fi disponibil pentru PC, PS3 și Xbox 360.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: ARMADA OF THE DAMNED PE SCÂNDURĂ

Disney Interactive Studios a anunțat că action-RPG-ul Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned a fost anulat. Conform Kotaku, vestea a venit de la VP-ul Angela Emery care a declarat că, odată cu anularea jocului, studioul de producție Propaganda Games a suferit și pierderi de personal, dar nu a dezvăluit numărul celor concediați. Sursele celor de la Kotaku susțin că ar fi vorba de 100 de persoane. În acest moment, din cele două echipe de producție ale Propaganda Games a rămas doar una singură, care se va ocupa în continuare de finalizarea jocului Tron: Evolution, ce va fi lansat pe 7 decembrie, și de DLC-urile acestuia.



PRIVATE MILITARY COMPANY

Bohemia Interactive ne informează că va lansa în data de 24 noiembrie un nou DLC pentru Arma 2. Se numește Private Military Company, va costa cam 10 dolari și va include:

- O nouă facțiune - Private Military Company
- O campanie de single player ce va avea mai mult de 10 misiuni
- Mod Co-op pentru 2 jucători
- O nouă zonă
- Personaje noi
- Arme noi (AA-12, fully modelled XM8 variants)
- Vehicule noi (Ka-60 'Kasatka', Armed Helicopter UAV, Armoured SUV)
- Numeroase upgrade-uri ale engine-ului

Povestea îl va avea în prim plan pe un recrut al ION. Inc. (ex Black Element), a cărui misiune va fi aceea de a duce la bun sfârșit operațiunea Black Gauntlet. Principalul obiectiv al acestei misiuni este acela de a proteja o echipă de investigații a UN în timp ce aceasta încearcă să adune informații despre programul de dezvoltare a armelor nucleare în Pakistan.

PS MOVE S-A VÂNDUT PESTE AȘTEPTĂRI ÎN EUROPA

Șeful SCEE, Andrew House, a declarat că în Europa s-au vândut peste 1,5 milioane de controller-e PlayStation Move în prima lună de la lansare. Până și cei de la Sony au fost luați prin surprindere pentru că nu se așteptau la o cifră atât de mare și preconizează că vânzările vor crește. Controller-ul PS Move a apărut și pe piața din România în data de 15 septembrie, iar dacă puneți mâna pe ediția de octombrie a revistei LEVEL, la rubrica Hardware puteți găsi un articol dedicat în totalitate acestui produs.



MOBIL 1 GLOBAL CHALLENGE

Fanii sporturilor cu motor pot juca acum varianta românească a jocului online Mobil 1 Global Challenge, semnat de Mobil 1. Jucătorii români se pot duela cu reprezentarea virtuală a prietenilor sau cu avaturii ale celor mai iubiți piloți, printre care și Jenson Button și Lewis Hamilton.

Echipa din spatele Mobil 1 a apelat la experiența sa în sporturi cu motor pentru a dezvolta un nou joc online, cu înscriere gratuită. Jocul are 4 niveluri de dificultate:

Începător, Amator, Profesionist și Campion și include o ligă a celebrităților care permite jucătorilor să intre în competiție cu idolii sporturilor cu motor. De la cursele de viteză pe un circuit NASCAR în SUA, până la traseul muntos de-a lungul Marelui Zid Chinezesc, pistele de pe cele patru continente arată nivelul înalt de performanță pe care trebuie să îl atingă atât pilotul, cât și tehnologia motorului în cele mai solicitante condiții de curse.

Mobil 1 Global Challenge este conectat și la Facebook. Astfel, jucătorii au posibilitatea să se autentifice prin Facebook Connect pentru a-și provoca prietenii la o cursă online.

Mobil 1 Global Challenge fost construit pornind de la succesul jocului Mobil 1 Will You Be The 1 din 2009, în care 62 000 de fani ai curselor din 26 de țări au concurat pentru a stabili cel mai bun timp per tur în Supercircuitul Mobil 1 al lui Lewis Hamilton. Câștigătorul a fost Christian Kesteloo din Olanda, cu un incredibil scor de 14 254 de puncte!

PARTENERIAT



Ubisoft anunță un nou parteneriat cu firma Best Distribution privind distribuția jocurilor Ubisoft în România. Contractul devine activ începând cu această lună, site-ul www.gameshop.ro primind precomenzi pentru viitoarele jocuri Ubisoft. Ubisoft a ales să externalizeze distribuția de jocuri video anticipând creșterea pieței autohtone de gaming, atât pe partea de PC, cât și pe partea de console, iar Best Distribution a fost cea mai evidentă alegere.

Sebastien Delen, Managing Director al Ubisoft România: „Avem încredere în potențialul pieței de gaming din România și suntem convinși că tendința de creștere arătată în ultimii ani va continua. Suntem siguri că parteneriatul cu Best Distribution este cea mai bună alegere și soluția optimă pentru a răspunde nevoilor în continuă evoluție ale cumpărătorilor.”

Pe lângă precomenzi la viitoarele apariții Ubisoft, printre care și Assassin's Creed Brotherhood, în portofoliul Best Distribution urmează să apară cât de curând și două titluri care până acum au lipsit de pe rafturile magazinelor din România. Este vorba de Tom Clancy's H.A.W.X. 2, dezvoltat de studioul Ubisoft din București, și de R.U.S.E. Ambele jocuri ținesc atât jucătorii PC, cât și posesorii de console și se vor bucura și de un eveniment de lansare publică, ale cărui detalii vor fi anunțate ulterior.



Show me the money

BLIZZARD MERGE PÂNĂ LA CAPĂT

După ce a dat cu Sfântul Ban în peste 5 000 de jucători de StarCraft 2, pentru că aceștia s-au folosit de cheat-uri și alte asemenea „unelte” în meciurile online și nu numai, Blizzard a considerat că nu e suficient și că ar fi mai bine să meargă până la capăt.

Astfel, compania a depus o plângere la un tribunal din Los Angeles împotriva celor care au realizat micile programe „ajutătoare”, prin care îi acuză pe aceștia că au încălcat termenii menționați în EULA și le cere să plăteas-

că daune, plus profitul pe care l-au obținut din vânzarea programelor respective. Inculpații sunt trei hackeri cunoscuți sub numele de Permaphrost, Cranix și Linuxawesome.

Deocamdată nu e clar cum se va desfășura procesul și care ar putea fi rezultatul acestuia, deoarece niciunul din cei trei nu este cetățean american (primii doi sunt canadieni, iar cel de-al treilea este din Peru), iar în EULA se specifică clar că orice dispută de acest fel se va desfășura pe teritoriul Statelor Unite, mai exact în Los Angeles. Știți cum e cu jurisdicția...

SE VOR LANSA

Call of Duty: Black Ops	PC, PS3, X360	Activision Blizzard
Need for Speed: Hot Pursuit	PC, PS3, X360	Electronic Arts
Assassin's Creed Brotherhood	PS3, X360	Ubisoft
Football Manager 2011	PC	SEGA

Personalizează
Accesorizează
Fă-l al tău!

ADATA CH94 Hard
Disc Portabil

Seria Classic CH94

Cablu USB ascuns în jurul discului
Este livrat cu litere adezive DIY (Do-It-Yourself)
Capacitate: 250/320/500/640GB
Dimensiuni: 130.6 x 84.8 x 14.5mm (LxWxH)



www.adata-group.com

Retaileri autorizați



PIRATERIA Contraatacă

Respectele noastre, domnilor!

Pieresc prin a sublinia cea mai puternică idee a articolului inițial (LEVEL Mai 2010): „La jocul nostru anterior am auzit peste 50 de oameni timp de 2 ani.

Deși a fost un joc aclamat de critici, vânzările au fost modeste, de doar 80 de mii de copii.

Rapoartele arată însă că jocul a fost download-at de cel puțin 500 de mii de ori de pe site-urile de torenți indexate. (O mică pauză.) Dacă vă plac jocurile noastre, vă rugăm cumpărați-le!”

Oare cât ar avea de câștigat industria de jocuri pe termen lung dacă o bună parte din titluri ar începe cu un astfel de mesaj? Nu e vorba numai de respectul câștigat, „convenabil doar și subliminal”, o frază de acest gen (însoțită fără probleme de imagini - membrii echipei, proiectare, artwork-uri) ar avea, pe lângă puterea informativă, darul de a apropia compania producătoare de utilizatorii produsului său.

De ce să fie numai actorii staruri? Pentru mine, cine a creat Tetrisul este un erou mai mare decât orice Stallone și, cu toate astea, nu știu, spre rușinea mea, cum arată sau cum îl cheamă pe acest domn.

Continui prin a spune că, deși pentru mulți filmul care a inspirat titlul acestui articol s-a dovedit a fi mai bun decât prima sa parte, nu cred că textul aici de față va fi în stare de aceeași figură. Îi lipsește zvâclul și bombasticul etalate inițial și trece mai mult în sfera documentar. Un documentar interesant însă (cred eu), scris cu pasiunea caracteristică.

Din paleolitic...

În lumea computerelor, adevărata piraterie s-a născut odată cu jocurile. E ceva cu ele care ne face să păcătuim... chiar de la primele, care nu erau mai mult decât linii sau puncte în mișcare. Interesant este că nu aș fi

furat niciodată, copil fiind, un Nu te supăra frate dintr-o librărie, dar când a venit vorba de a copia o casetă (de casetofon) plină cu jocuri, nici nu am stat pe gânduri. Cred că aici apare schisma în mintea noastră, dar mai ales în mintea unui copil. E o diferență subtilă între a fura și a copia (fără aprobare) munca cuiva. Iar când ajungi destul de inteligent încât să realizezi că de fapt casetele, CD-urile, DVD-urile etc. nu sunt decât suporturi de date, intangibile, chiar imateriale, schisma devine și mai mare.

Am crescut cu astfel de lucruri, ne-am obișnuit cu ele și de multe ori nici nu mai gândim când copiem informație. Luptele, pe acest front pirateresc-legalicesc, mai aveau însă și impact și au fost destule momente în care puteam realiza, datorită „fizicului” implicat, că ce făceam era greșit. Mai o dischetă de la tarabă, mai un bloc optic stricat într-un PSX din cauza CD-urilor de proastă calitate, mai o cunoștință cu dosar penal etc. Noua generație crește însă în jurul noului Dumnezeu, internetul, și fără cultura necesară (cumulată cu sărăcia), pentru ei schisma va fi și mai mare. Cunoscoam oameni care nici nu știu cum arată un UMD (DVD-ul cu care merge PlayStation Portable), în schimb s-au jucat zeci de jocuri pe această consolă printr-un simplu: download -> memory stick -> play. O să fie interesant de urmărit reacția oamenilor când vor realiza că acest fenomen (pirateria) ne-a cuprins pe toți și trebuie ori să ne schimbăm ori să o legalizăm. Până atunci, hai-deși să vedem cum am ajuns până aici.

La începutul erei Spectrum (anii '80), pirateria nu avea nume și se făcea cu un dublu-casetofon. Industria... nu putea fi numită industrie, iar conceptul de lansare de joc nu prea exista. Totul era pasiune, jocurile se scriau din

„câteva” linii de text în subsoluri și exista prea puțin interes pentru a stopa copierea lor, ba chiar din contră. În multe țări, România inclusive, originalele nu că nu erau lansate, dar nici nu prea știai cum arată.

Cu timpul, pasionații programatori sau, mai nou, firmele producătoare au descoperit că pot face bani buni din vânzarea jocurilor și au început să caute soluții împotriva acestui nou flagel. La luptă (îmi imaginez)! Imediat câteva titluri au început să apară cu manuale care aveau în componență tabele cu coduri, culori și/sau răspunsuri, iar jocul te întreba din când în când ce culoare apare în dreptul codului x, spre exemplu, urmând a se bloca în cazul unui răspuns greșit. Nu am întâlnit niciun joc de acest tip, însă îmi imaginez că era un sistem de protecție destul de eficient dacă mă gândesc că nu existau salvări pe Spectrum (ce lume), iar să faci o copie chiar și a unei singure pagini nu era o sarcină chiar ușoară. Pasiunea jucătorilor a întrecut



Terminator. Cea mai cunoscută clonă NES din Europa de Est. A făcut valuri în anii '90 în ciuda nou-apărutelor Super Nintendo (SNES) și Sega Mega Drive, console mult mai puternice, dar și mult mai scumpe.

avut cea mai mare amploare) că e mai ieftin să reconstruiești consola cu piese autohtone. Modelele astfel realizate funcționau și cu casete neoriginale, pe care puteai pune, și mai bine, chiar și mai multe jocuri. Cum Nintendo nu vindea consola în Rusia, nimeni nu i-a oprit pe acești pasionați din a-și extinde afacerea, chiar și în China, iar în scurt timp Dendy (numele clonei rusești) a devenit la fel de cunoscut ca și consola originală. Cu

creeze un joc, dar bineînțeles că acest lucru s-a întors împotriva lor pentru că, deși o casetă goală costa aproape cât un joc original, nimic nu i-a oprit pe pirăți să scoată casete de tip 10 jocuri într-unul. Compilații foarte căutate și pentru că mulți dintre cumpărători nu realizau că nu sunt originale.

... și până în zilele noastre.



O fabricuță descoperită în suburbiile Londrei. Oare de ce găsească această imagine frumoasă?

peste un milion de astfel de clone vândute, pasionații, acum mari întreprinzători, au realizat că se pot face foarte mulți bani din piraterie. Care, în acest caz și în aceste țări, încă nici nu era considerată așa. Să vină mafia (îmi imaginez)!.

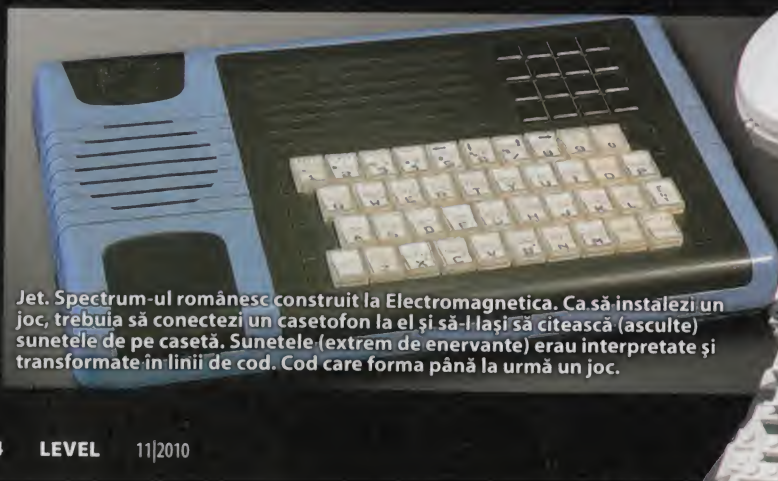
Pe celălalt front, computerele au avansat și ele și au trecut de la benzi magnetice la discuri magnetice prin așa-numitele dischete. Avansul tehnologic era unul real, dar nu și din punctul de vedere al protecției la copiere. Mișcările anti-piraterie s-au simțit în acea perioadă mai mult pe partea juridică. Multe puncte de vânzare ilegală au fost închise, micile mafii de comis-voiajori descurajate sau dezbinat, iar legislația a fost modificată pentru a ține pasul cu noile provocări.

Pe partea consolelor de buzunar, soluția a fost dată chiar de Nintendo, care într-un gest de respectat, dar necugetat, nu a protejat în niciun fel casetuțele GameBoy-ului. Ei au dorit să lase sistemul deschis pentru oricine dorește să

În '93-'94, odată cu CD-ul, totul s-a schimbat. Nintendo a fost singurul care a ales tot caseta, cu al său N64, declarând că a făcut această alegere pentru că jocurile rulate de pe CD au timpi mari de încărcare (câteva din jocurile concurenței aveau până și minijocuri în ecranele de load), dar și pentru a combate pirateria. Și le-a mers, N64 era o consolă complexă și puternică, lucru care făcea clonarea întregului sistem nu neapărat imposibilă, ci mai degrabă nefabilă, în timp ce casetele propriety erau scumpe și greu de contrafăcut. Cum însă socoteala de acasă nu iese ca în târg... palma a venit chiar de la producători, care aveau nevoie din ce în ce mai mult de spațiu (oferit din plin de un CD de 700 MB), dar mai ales de un mediu ieftin și în același timp universal pe care să-și poată distribui nestingheriți datele. Mulți au renunțat la a mai produce pentru Big N și și-au îndreptat atenția către noul star: PlayStation (PSX).

PlayStation-ul a fost însă relativ repede mod-at (modificat) cu un cip care îi spunea sistemului că toate CD-urile sunt originale. Pirateria a înflorit în această perioadă atât pe PC, cât și pe PSX. CD-ul era ieftin în cantități mari, dar înscritoarele erau încă foarte scumpe. Rar găseai pe cineva cu posibilitatea de a-ți scrie un CD și mai mereu preferai să cumperi de la tarabă. Rușii și chinezii aveau uzine de produs CD-uri pirat, cu matrițe cu tot (sunt conștienți că mai există și acum și fac în continuare bani frumoși în țările în care internetul nu există sau este foarte scump).

Industria a făcut presiuni și în multe țări mod cipu-



Jet. Spectrum-ul românesc construit la Electromagnetica. Ca să instalezi un joc, trebuia să conectezi un casetofon la el și să-l lași să citească (asculte) sunetele de pe casetă. Sunetele (extrem de enervante) erau interpretate și transformate în linii de cod. Cod care forma până la urmă un joc.

R4. Adaptorul minune care te lasă să joci sute de jocuri DS de pe același Micro-SD, varianta de față vine chiar și cu un adaptor de la Micro-SD la USB. Piraterie la cheie.



riile au fost scoase în afara legii, în timp ce pe PC își făceau apariția primele programe care ofereau o oarecare protecție la copiere, așa-numitele DRM-uri (Digital rights management – Managementul drepturilor de autor – al datelor digitale).

De aici lupta s-a dus în cercuri: inscriptoarele de CD-uri au devenit noile casetofoane și pirateria domestică a luat lărași locul tarabelor. Alt avans tehnologic: DVD-ul. Tarabele, ca ciupercile, dar... internetul a venit și a schimbat totul. Nimeni nu a putut aprecia sau stopa furtuna numită file sharing, iar ultimele rapoarte arată că 50% din datele transmise astăzi pe internet sunt material piratat. Impresionant.

Dreamcast-ul a fost o pradă ușoară și, la scurt timp după apariție, puteai rula jocuri fără nicio modificare.

Mulți încă afirmă, în necunoștință de cauză, că aceasta a fost principala cauză a morții lui premature. PlayStation 2 a fost și el modificat, Xbox-ul nu a avut nici el viață lungă, ba chiar, în timp, lumea ajunsese să-l cumpere pentru cu totul alte înțelepciuni (modificat devenea un bun media center), PC-ul... în ciuda DRM-urilor din ce în ce mai sofisticate, nu a reușit să țină departe de mâinile piratilor niciun joc AAA (de calitate/buget mare). DS-ul (consola portabilă de la Nintendo) a fost lovită atât de avansul tehnologic accesibil acum piratilor, cât și de internet. O casetă modificată (R4 este cel mai popular nume), care vine cu un slot Micro-SD, poate fi folosită pentru a stoca sute de jocuri DS la un loc. PSP-ul a dus o luptă continuă cu firmware-urile (sisteme de operare) modificate de pirati, care te lăsau să rulezi jocurile de pe memory stick. Ca o partidă de ping-pong, jocurile noi îți cereau update de firmware pentru a le rula, update-uri care în mare măsură închideau breșele de securitate. Băjeții veneau însă în scurt timp cu propriul update cu care „recondiționau” consola. Acum mingea e în terenul piratilor și se pare că Sony a câștigat setul, dacă nu chiar meciul, pentru că de multă vreme piratii nu au mai mișcat nimic. Cine face acum update de firmware nu mai poate

pirata, cine nu, nu mai poate juca titlurile noi care cer update, asta bineînțeles dacă nu au reușit să modifice imaginile jocurilor noi astfel încât să nu-ți mai ceară update, așa cum se întâmplă cu jocurile de pe Wii (sper să nu greșesc aici, e o nebuloasă care deformează realitățile în jurul acestei partide pe Internet).

Ultima generație

Piratul nu a putut fi oprit (cu o excepție extraordinară pe care o să o dezvolt mai pe larg mai jos) nici de ultima generație de console. Wii-ul a fost repede modificat atât hardware, cu un cip care face cam același lucru ca cele folosite pe consolele anterioare, cât și software, cu o modificare de firmware care-ți permite rularea jocurilor de pe un HDD extern conectat pe USB. Și aici se duce același meci de ping-pong, cu simpla precizare că Nintendo nu s-a sfiit să bușească niște console în momentul în care oamenii au decis să facă un nou update, deși acest lucru s-ar putea să fie doar un zvon, lansat chiar de ei. Xbox 360 stă chiar mai prost, pentru că soluția găsită de pirati aici este modificarea firmware-ului unității optice care îi spune apoi consolei că totul este în regulă. Ping-pongul nu mai poate fi astfel dezvoltat, pentru că modificarea nu mai este făcută ca în cazul Wii-ului sau al PSP-ului la nivelul software-ului consolei.

În fața acestei forțe de neoprit, industria a început să caute alte modalități de a-și proteja proprietatea intelectuală și, ca o ironie, cel mai mare drac, internetul, le-a sărit în ajutor. Multe jocuri de pe PC au început să ceară o verificare online înainte de a te lăsa să joci. Altele vor o conexiune permanentă la internet. Unele se bazează numai pe componenta multiplayer, care nu poate fi accesată decât prin servere dedicate și așa mai departe. Toate aceste piedici au fost însă înlăturate în timp de pirati (cu excepția MMO-urilor), iar producătorii au ajuns



PlayStation 3 primește felicitări și o statuie de aur pentru performanța de a rezista în fața pirateriei timp de aproape 4 ani.

să fie mulțumiți chiar și dacă în primele 2-3 săptămâni de la lansare jocul lor rămânea nepiratat. Săptămâni în care majoritatea titlurilor realizează, la un preț bun (pentru ei), cea mai mare parte din vânzare. De aici și nevoia de reclamă și hype în jurul unui joc. Pe cealaltă parte a baricadei, internetul i-a oferit Xbox-ului 360 o și mai bună cale de atac. Microsoft poate bloca hardware accesul la internet dacă vede că folosești jocuri piratate online.

O altă soluție adoptată din ce în ce mai des de producători este migrarea către console. O migrare hulită de mulți, dar impusă de statistici simple: Jocul X a vândut Y bucăți pe PC, dar a fost piratat de 6 ori mai mulți oameni (conform torenților indexați), în timp ce pe console Z a vândut de 5 ori mai mult și a fost piratat de 10 ori mai puțini oameni decât varianta de PC (conform acelorași contoare). Puneți voi ce exemplu vreți acolo și căutați datele, o să observați că în cele mai multe cazuri am fost chiar blând cu cifrele, iar cifrele sunt zdrobitoare. Ne place sau nu, chiar dacă există, pirateria este mult mai redusă pe console. Poate și datorită faptului că implică ceva mai mult decât un simplu download, un aspect neinteresant pentru firmele producătoare, cu atât mai mult cu cât până de curând PlayStation 3 a fost imposibil de piratat.



Splinter Cell se opune

O excepție de la regulă: „Toate jocurile AAA sunt piratate în maximum o lună de la lansare” o reprezintă jocul Splinter Cell: Chaos Theory care a rezistat, incredibil, 422 de zile până când cineva a reușit să lanseze un crack funcțional. Această realiza-

re a fost posibilă cu ajutorul DRM-ului StarForce care a devenit atât de nepopular în rândul gamerilor, trend alimentat bineînțeles foarte mult de oamenii care-și vedeau afacerile murdare amenințate, încât a forțat UbiSoft să renunțe la el. Toate acuzațiile aduse programului s-au dovedit nefondate.

A căzut un imperiu

Dacă vrei să ascultați partea romantică a internetului, vă veți convinge că PS3-ul a fost modificat/spart pentru că un producător obscur s-a enervat când Sony a tăiat printr-un update posibilitatea de a mai instala Linux pe consolele sale. Sony a făcut acest pas pentru că geniul care a modificat inițial iPhone-ul, George Hotz (nume predestinat), a reușit să compromită, folosind Linux, o mică parte a hypervisor-ului... agentul care supraveghează toate operațiile sistemelor de operare și care nu permite, de exemplu, în cazul PS3-ului, accesul Linux-ului la GPU (procesorul grafic). Pasul făcut a fost unul mare, pentru că Hotz a reușit să activeze funcții arbitrare de scriere-citire în memoria RAM a PS3-ului și le-a tot accesat până când sistemul a dat o eroare favorabilă lui. A reușit astfel să „întrerupă” activitatea hypervisor-ului, dar nimic mai mult. PS3-ul s-a dovedit o fortăreață impresionantă cu straturile suprapuse care se autoverifică între ele și declanșează „alarme” la cea mai mică problemă. Chiar dacă pirateria era departe, Sony a fost precaut și a blocat accesul la Linux. Ce e interesant este faptul că, la scurt timp după ieșirea la rampă, Hotz a declarat că „spargerea” PS3-ului nu mai e o prioritate pentru el și că a renunțat la acest țel... oare cât l-a costat pe cei de la Sony această deviere de comportament?

Soluția găsită/lansată de așa-zisul producător nu are însă nicio legătură cu metoda folosită de Hotz și este la prima vedere una cât se poate de simplă. Cu ajutorul



George Francis Hotz are doar 21 de ani, dar este deja pentru mulți un super-erou modern. Eliberatorul iPhone-ului și spărgătorul de gheață al PS3-ului.

unui stick de memorie, care are, ce convenabil, un cip programabil, se rescrie o bucată din codul sursă al consolei care este astfel păcălită să creadă că este una de debugging sau de test. Acestea sunt console folosite de producători (care costă, dacă nu minte internetul, în jur de 10 000 USD) pentru a testa jocurile în producție. Bineînțeles că aceste console nu cer DVD-uri originale pentru a rula un joc și de aici și soluția.

Dacă vrei să fii romantic în continuare, o lași așa și pleci mulțumit, minunându-te de ce le mai bese mintea unora. Dacă nu, poți să te întrebi cum de nu s-a gândit nimeni în 4 ani de zile la această soluție. Sau de ce, imediat după anunț, firmuța X a început să vândă la un preț piperat flash-urile cu pricina. Dacă ești paranoic/pasionat, poți verifica chiar și codul sursă, prins în acel mic cip programabil, scăpat între timp pe internet, după care, dacă înțelegi sau îți se explică puțină programare, să începi să te întrebi cine sunt de fapt cu adevărat oamenii ăștia. Felul în care PS3-ul este „lucrat” de acest mic „soft” este incredibil de complex.

Îmi e greu să scriu următoarea frază pentru că am impresia că împinge la piraterie, dar adevărul este că Sony s-a lovit rău de tot. În acest moment, dacă nu îți-e teamă că-ți strici consola, cu ce mișună pe internet poți să faci „modificarea” și singur acasă.

O modificare care nici măcar nu-ți scoate consola din garanție (dacă totul merge bine). În același timp, nu pot să nu mă gândesc și la ce am spus în articolul precedent. Cum se face că, la scurt timp după ce Sony nu mai vinde consola în pierdere (până de curând, producția unui PS3 costa mai mult decât prețul lui de raft), a și apărut o soluție piratească? Bineînțeles că peste noapte vânzarea PS3-ului în țările sărace a explodat și nu m-aș mira ca până la sfârșitul anului Sony să egaleze ca vânzări totale

Xbox-ul celor
de la Microsoft.

De remarcat este și faptul că, deși nu a existat piraterie pe PS3 pentru atâta amar de vreme, Sony a reușit totuși să se țină aproape de rivalul Microsoft ca număr de unități vândute. 38 de milioane, în toată lumea, comparativ cu cele aproape 44 ale Xbox 360. Dacă luăm în considerare că x-ul se și strică mult mai des decât PS3-ul, ce reiese de aici? Că oamenii sunt dispuși să dea totuși bani pe jocuri când nu există alternativă? Poate sunt obosiți, scriu de 10 ore, dar îmi e foar-

te greu momentan să
văd implicațiile acestor
numere.

Ce știu însă, din experiență, este ce se va întâmpla în continuare pentru că, vedeți voi, PS3-ul a căzut exact când trebuia. Când blank-urile Blu-ray au ajuns destul de ieftine când sunt cumpărate la tonă, pe când inscriptoarele sunt încă foarte rare și scumpe și parcă ne ustură până și pe noi românii să download-ăm câte 20-40 GB pentru un singur joc.

ncv

Unde sunt banii?

Undeva în mijlocul acestui articol vă poate trăsni o întrebare firească. Ce mai câștigă piratul din țările cu internet supra-dezvoltat? Care e câștigul celui care întreține, cu eforturi vizibile, un site de torrenți?

Exemplul perfect aici (și extrem) este Pirate Bay, un site care a reușit la un moment dat să fie printre primele cele mai vizitate 100 de site-uri din lume. Această realizare este incredibilă, imaginați-vă că există peste 200 de milioane de site-uri în acest moment și, dacă reușești să o atingi, ești bogat. Numai din publicitate, Pirate Bay făcea peste 7 milioane de dolari pe an. Dar... în această branșă, riscul e cu atât mai mare cu cât devii mai vizibil, iar pe 17 aprilie 2009 deținătorul site-ului a fost amendat cu 3,6 milioane de dolari și a fost trimis la închisoare pentru un an. Și-a vândut afacerea o lună mai târziu cu suma de 7,8 milioane de dolari.

Linux free

Michael Trebilcock (alt nume predestinat), din Adelaide, Australia, a dat în judecată Sony pentru că, spune el, decizia gigantului de a îndepărta opțiunea „Alte sisteme de operare” din meniul consolei a dus la imposibilitatea folosirii consolei în scopul pentru care a fost cumpărată. El a cerut despăgubire doar 800 dolari australieni, prețul plătit de el pe consolă, dar a pierdut cazul după ce o comisie a Protecției Consumatorului (versiunea australiană) a decis că Sony avea dreptul în situația dată să facă această modificare. Prin compensare, judecătorul a decis că Michael nu trebuie să le plătească celor de la Sony cheltuielile de judecată.



vel.ro

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD



18
www.pegi.info



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

www.assassinscreed.com

UBISOFT

© 2010 Ubisoft Entertainment. Toate drepturile rezervate. Assassin's Creed, Ubisoft și sigla Ubisoft sunt mărci comerciale de Ubisoft Entertainment în SUA și/sau în alte țări. "PlayStation" și sigla "PS" Family sunt mărci comerciale și "PS3" și sigla PlayStation Network sunt mărci înregistrate de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, și sigla Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de firme Microsoft și sunt folosite sub licența Microsoft. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.

www.level.ro

Evident, cu cât știi mai multe, cu atât poți construi această structură mai bine. La final, tocmai ai primul document care atestă faptul că lucrezi la ceva palpabil. E un pic de lucru, dar satisfacția de a vedea ceva clar pe hârtie e mare.

B. Macro-design - Acest document are rolul de a fi prezentat diferitelor părți implicate în procesul de creație și, cel mai important, de finanțare. Dacă vrei să convingi, cel mai probabil îți vei face pitching-ul pe un document de macro-design. Evident, dacă ceri bani sau aprobare de la oameni care se pricep, poți folosi și un Detail Design bine pus la punct. Dar de cele mai multe ori ai nevoie de un document scurt, la obiect și cât mai

convingător.

Acest document va fi unul mai relaxat, cu multe poze și cu explicații coerente și foarte la obiect ale unui concept sau altul. Trebuie să ai în vedere că ideal e să folosești texte cât mai clare și mai scurte și imagini cât mai echilibrate și mai mari (nu chichinețe de screenshot-uri). Asta înseamnă de multe ori să lucrezi cu ceea ce îți oferă internetul, cu imagini și poze din alte jocuri sau din realitate, cu schițe făcute în PowerPoint și/sau



TAKE AN ORDINARY PERSON AND SEE WHAT YOU CAN CONTRIVE WHEN YOU LET YOUR IMAGINATION ENDOW HIM WITH WHATEVER CHARACTERISTICS YOU WISH.

WHEN DOING THE CREATING OF COMICS... "CREATIVE" IS THE OPERATIVE WORD AS IN FILM YOU, THE ARTIST, ARE THE WHOLE SHOW. DIRECTOR, CHOREOGRAPHER, SET DESIGNER, MAKE-UP ARTIST, SPECIAL EFFECTS TECHNICIAN... THE WHOLE SHEBANG.



Microsoft Visio, cu tabele și grafice în Excel etc. Ah, am uitat să menționez că, dacă vrei să fii designer, e musai să știi să folosești aproape tot pachetul Microsoft Office. Un program de desenare și/sau editare grafică este la fel, absolut esențial. Și nu recomand pachete office gratuite... O să înnebuniți dacă va trebui să aranjați poze și text cu diferite formatare. Eu nu pot folosi altceva decât Microsoft Office de la 2003 în sus.

C. Presentation Design - Ei bine, acesta este un fel de macro-design care suferă însă de influența marketingului. Asta înseamnă că, în cazul în care lucrezi cu publisher-ul pentru a obține bani de la un licențiator, va trebui să creezi un document cu informații țintite pe nivelul lui de interes. Adică să tai majoritatea lucrurilor care te-ar putea împiedica să obții banii necesari, fără însă a pierde din vedere faptul că licențiatorul trebuie să aibă certitudinea după ce face review-ul documentului că jocul se va vinde și că îl va pune într-o lumină avantajoasă. Dacă pică în spatele tău ca designer

D. Detail Design - Cum probabil vă vine a spune, acesta este documentul de design adevărat. În teorie, conține absolut tot ceea ce conține jocul. Lucru care creează o mare problemă, și anume navigarea și găsirea informației în el. Îmi place să creez un document de maximum 150 de pagini pentru un proiect de dimensiuni medii, care include cam 60% din conținut, dar care îți spune tot ce există în joc până la nivel de clic, fără însă a include liste, mecanicile ascunse și dubioase care sunt destinate exclusiv echipei de programare, schițe de personaje, tabelele de balancing, lista de NPC-uri cu proprietăți, quest-uri pe zone, partea de mission design etc. Toate acestea le fac referințe din documentul de bază și la sfârșit le includ pe toate, dacă mai am timp și nu demisionez, într-o singură arhivă, similar cu un website. Ideea de wiki este cea mai faină la care m-am putut gândi pentru că te ajută să structurezi și să completezi toate secțiunile fără nicio problemă. Unde mai pui că, dacă faci parte dintr-o echipă de design, unde fiecare își scrie propriile sale documente, nu prea ai alternativă.

Evident, companiile mari folosesc sisteme interne de proiect management cu care țin sub control toate documentele care se creează. Lead designerul face review-uri periodice și contribuie cu partea sa la Marea Schemă. Un proiect ca Neverwinter Nights 2 poate ajunge să acopere peste 10.000 de pagini de documentație scrisă.

Așadar, Detail Designul sau Main GDD este fapt și el un document de referință, foarte detaliat, dar nu suficient de detaliat pentru a ajunge de exemplu la programatori.

Documente de design pentru departamente

Pentru programatori

După cum știți, exceptând cazul în care faci un proiect complet de capul tău, un joc se face în echipe. Unii fac programarea, alții fac partea 3D, alții partea 2D. Lara a clarificat cred astea în niște articole mai vechi. Ei bine, tu ca designer trebuie să oferi fiecăruia departament în parte fiecare aspect al jocului explicat pe limba lui. De-aia ca designer trebuie să te pricepi câte un pic la toate, ca să nu rămâi cu impresia că vorbești cu pereții pentru că nimeni nu te înțelege. Spre exemplu, una dintre conversațiile mele mai

vechi cu un amic de-al meu, programator unde am lucrat (e fictiv de fapt, dar similară ca idee):

Eu: - În conformitate cu ce ți-am scris în documentul de design, când acesta se duce spre dreapta, să modulezi mișcarea astfel încât la început să fie mai rapid după care viteza să scadă progresiv spre marginea ecranului.

El: - Cât la început?

- Imediat cum începe să se miște.

- Așa, și cât timp sau ce distanță să se miște mai încet?

- Cam o treime de ecran?

- Și dacă nu e în centrul ecranului?

- În cazul în care nu e în centrul ecranului, îl aduci progresiv.

- Cât de progresiv, în cât timp?

- O facem o funcție de viteza inițială și o scădem spre centru în funcție de distanță, nu de timp.

- Și îl aducem liniar sau cum?

- Liniar cred că e bine. Am putea încerca o curbă dacă ni se pare prea nenatural. Vedem noi p-ormă. Să lași loc acolo.

- Bine. Așa. Acum peștele este în centru. Ce face mai departe?

- ...

Așadar, astfel de discuții apar tot timpul, pentru că este natura job-ului. Ceea ce poți face este să le clarifici, furnizând programatorului un document foarte clar, un detail design ținut doar pe mecanica asta. Evident, se presupune că el știe deja care e ideea generală, însă detaliile sunt cele care creează mari probleme. Ca urmare, un detail design ținut este de fapt un document care conține mici scheme logice, grafice, funcții și un număr minim de explicații în formă lirică, pentru că programatorii nu știu să interpreteze informația așa. Desigur, sunt acele excepții, cum am și întâlnit de fapt, la care m-am dus și am zis - „Vezi și tu cum fac ăia în film” - și așa a făcut. Fără niciun detail design. Dar sunt cazuri rare și de obicei acești programatori sunt sau au fost și Game Designeri.

Pentru artiști

Ei bine, aici situația se schimbă pentru că așteptările sunt altele. Detail designurile trebuie să fie ample compoziții lirice, cu descrieri amănunțite și chiar metaforice ale zonelor, personajelor etc. Pentru ca un Lead Artist 2D sau 3D sau Artist Director să înțeleagă legătura dintre gameplay și fun, respectiv vizuală, trebuie ca lumea pe care o construiești să aibă o coerență specifică, lirică, sentimentală, artistică. Nu vă uitați lung, vorbesc serios. Chiar și atunci când lucrezi cu o echipă care creează conținut licențiat sau imită 1:1 realitatea, e bine să nu pui problema programatoricește, ci mai cald, mai prietenos,

acest lucru, ori fi sigur că ai fler de marketing, ori încearcă să lucrezi cu oamenii din echipă care se pricep să vândă un produs. E riscant și să faci un macro-design pe care să-l arunci în spatele marketingului publisher-ului, pentru că ei nu vor ști întotdeauna ce anume e important. De-aia singura șansă este colaborarea, comunicarea.

Chiar, că tot suntem la acest capitol: CEL MAI IMPORTANT LUCRU ÎN CREAREA UNUI JOC ESTE COLABORAREA OAMENILOR, ECHIPELOR ȘI/SAU DEPARTAMENTELOR. ALT FEL O SĂ IASĂ UN JEG DE JOC, NICIODATĂ LA TIMP ȘI O SĂ COSTE EXAGERAT DE MULT.

Otto Steed (Male - Ghoul)

Hoover Dam - Downtown - Chief engineer in Downtown - keeps a variety of screws and bolts screwed in his skull just in case his head's one!

Importance: Major (CNPC)

Level - 9
Stats
ST - 05
PE - 08
EN - 06
CH - 01
IN - 07
AG - 06
LK - 06

Traits -

Perks -

Tag Skills - Mechanics; Firearms; Sneak



Otto Steed is the chief engineer in Downtown and works closely with the engineers of the Rim. He is the

mai... artistic. Așadar, un detail design care ar ajunge la un world builder ar suna cam așa:

„Sub pâlăria sa cu boruri largi de un gri stins (detaliu pentru 3D), doi ochi albaștri (detalii 2D) privesc fix (detaliu animație) către ceea ce se întinde în fața ei o margine de pădure (level design/așezare elemente în hartă). Până acum, personajul nostru a străbătut un drum de țară prin mijlocul unei înflorite și luminoase pășuni subcarpatice (light tuning, level design). La o distanță preț de o fugă de cățea se ridică brusc un zid verde închis, un cadru de nepătruns în care se pierde ca un fir de apă în gura chiuvelei, o potecă amărâtă de animale (level design, 2D pentru texturare). În timp ce personajul privește către viitorul său nu foarte luminos și plin de primejdii (3D, animații pentru expresie facială), cerul începe să se întunece și lumina ambientală (light tuning) trece într-un spectru de te apucă disperarea (ca designer ai voie să dai un timbru personal, dacă știi că aceste documente nu le va citi cine nu trebuie).”

Interesant este că numărul de detalii pe care le dau nu este foarte mare, dar majoritatea artiștilor va pricepe unde bat și de aceea va face tot posibilul să ocolească nota mea personală și de multe ori să facă exact opusul a ceea ce cer. Este în natura lor. Eu fiind la rândul meu un fel mai dubios de artist, pricep de ce. Și eu de multe ori ocolesc cu nesimțire specificațiile publisher-ului sau proiect managerului pentru că mi se pare că am idei mai bune.

Aici intervine o calitate a designerului pe care nu prea o aveam, și anume diplomația și folosirea unei atitudini pozitive de convingere. Eu nu sunt bun la asta pentru că îmi sare țandăra. Însă am învățat să mă controlez și să fac tot ce pot pentru a explica artistului de ce viziunea este așa și nu altfel. Șansele de reușită depind de mulți factori, dintre care cel mai important este răbdarea personală. Ideea e că este bine să fii tot timpul deschis la modificările pe care le propun sau le forțează ei, pentru că e treaba lor. Ei văd aproape întotdeauna mult mai bine echilibrul artistic dintre diferitele elemente.

Pentru mission designeri

Designerii de misiuni sunt o specie foarte interesantă de designeri. Considerați din păcate a fi un fel de pre-game designeri, ei au tendința să gândească precum un designer, cu diferența că nu-și pot manifesta foarte coerent ideile, pentru că nu au toate detaliile. Când există o echipă dedicată de level și mission design, automat la discuții participă liderii echipelor, ceea ce înseamnă că și ei la rândul lor primesc sarcini. Prin urmare, ei nu sunt la curent decât cu ceea ce le oferi. Deci pentru ei există în primul rând macro-designul. Înainte de a le scrie un detail design, întotdeauna trebuie să-i pui la curent cu stadiul curent al designului în întreaga sa formă, ca să poată să înțeleagă ce au de făcut. Un detail design pentru ei este o listă de obiective, întâlniri, monștri etc. care trebuie incluse într-o hartă în conformitate cu linia pe care o dai poveștii. De asemenea, mai vine asociată cu descrierea în mare a tematicii nivelului astfel încât să poată lucra cu environmental artiștii pentru a crea ceea ce ți-ai imaginat. Din cauză că aceste detail designuri sunt undeva între și deasupra celorlalte modele de mai sus, ele solicită cel mai mult un lead designer. Aici de fapt se creează legătura dintre mecanici și vizual.

Ca o opinie personală, am observat că de obicei acest lucru este neglijat în multe locuri și de multe ori level designerii și mission designerii primesc informații minime și se așteaptă de la ei rezultate maxime. Or asta e o tâmpenie și vina directă a lead game designerului care, indiferent de forma de organizare în compania respectivă, este de fapt cel care trebuie să gestioneze întreg departamentul de design. Ca o notă personală, e un fel de mea culpa, pentru că, începător fiind, nu mi-am dat seama de asta decât prea târziu. Dar e o lecție pe care am învățat-o.

Alte considerente

Ei bine, în ceea ce privește restul, e simplu. Odată ce vei ști să redactezi un design coerent pentru grupuri-

le de mai sus, te vei descurca în aproape orice altă situație. Desigur, rămâne problema cum să o faci. E clar că exemplele date de mine sunt minime. Nici nu pot să mă apuc acum să dau detalii specifice din proiectele la care am lucrat. Sincer, nici nu am timpul necesar pentru a redacta un design pentru un joc fictiv, deși asta aș fi vrut să fac. Sincer, mă îndoiesc însă că LEVEL va publica un game design pe 20 de pagini. Nu și-ar avea rostul.

În ceea ce privește structura scheletului, macro sau detail designului, e foarte important să se înțeleagă că nu există reguli. Poți structura cum vrei și în funcție de tipul de joc. De exemplu, poți pleca pe capitole mari de Arcade, Simulation și Multiplayer și să descrii structura și gameplay-ul pentru fiecare în parte. Pentru că diferă. Ori în cazul unui adventure sau puzzle, un design document va fi de fapt o piesă de teatru întreruptă de mecanici scriptate unice, care nu se repetă suficient de des încât să îl categorisești ca o mecanică general valabilă. Este la latitudinea fiecărui designer cum își gândește documentele. Ideea este ca la final să ai ceva care să fie priceput și de către ceilalți și care să poată fi foarte ușor rupt în bucăți de sine stătătoare care să fie distribuite pe departamente și echipe.

Fiecare designer are anumite secțiuni preferate. Eu sunt pasionat de crearea de sisteme automate, mici angrenaje de gameplay care pot determina situații unice neașteptate. Cum nu-mi prea iese, mă refulez creând personaje. E și o carte destul de bună pe acest subiect, pe care v-o recomand - Creating Emotion in Games - unde se vorbește despre regulile creării unor NPC-vii, care transmit sentimente, care determină reacții emoționale din partea jucătorului.

Ajunge pentru acum. Subiectele pot fi extinse, însă asta depinde exclusiv de voi, cititorii, dacă vă doriți acest lucru. Puteți lăsa un mesaj pe forum și promit că, în momentul în care Italia îmi va cabla apartamentul, o să le citesc și o să reacționez ca atare.

Bibliografie selectivă

Richard Rouse III - Game Design Theory and Practice
Raph Koster - A Theory of Fun for Game Design
Chris Crawford - The Art Of Computer Game Design
Tom Meigs - Ultimate Game Design, Building Game Worlds
Roger E. Pedersen - Game Design Foundations
Andrew Rollings & Dave Morris - Game Architecture and Design
David Freeman - Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering
Andrew Rollings and Ernest Adams - On Game Design

Locke

ACEASTA ESTE FIGURA DE CARE SE TEM DUSMANII.

ACEASTA ESTE FORȚA SPORITĂ.
NECRUTĂTOR. SEVER. PRECIS.

ACEASTA ESTE NOUA SPECIE DE LUPTĂTOR.
PENTRU UN NOU GEN DE RĂZBOI.

ACESTA ESTE TIER 1.



DOMINA
MULTIPLAYER-UL DICE.



ALĂTURA-TE FORȚELOR
SPECIALE TIER 1.



MEDAL OF
HONOR
MEDALOFHONOR.COM



15.10.10

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. The DICE logo is a trademark of EA Digital Illusions CE AB. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The "PS" Family logo is a registered trademark and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

YOUR FACE. YOUR ASS.
WHAT'S THE DIFFERENCE?



GEN FPS PRODUCĂTOR GEARBOX SOFTWARE
DISTRIBUTOR TAKE TWO ENT. LANSARE 2011 ON-LINE
DUKENUKEM.COM PLATFORME PC X360 PS3

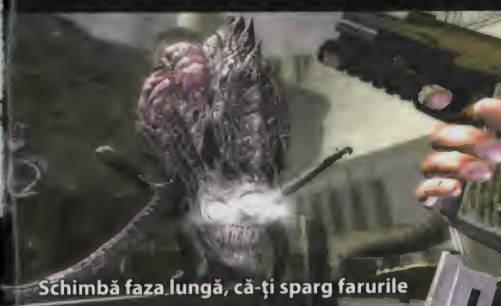
DUKE NUKEM FOREVER

Acum mă simt bine

Dacă a fost vreodată un joc care să fie atât de așteptat și de amânat, acesta trebuie să fie Duke Nukem Forever. Să vă spun și de ce. Jocul a fost anunțat în 1997. Adică acum 13 ani. Unii dintre voi sunt sigur că nici nu erau născuți pe atunci. Și, mai ales, nici nu știu cine este Duke Nukem. Ei bine, Duke este nimeni altul decât cel mai mare și mai tare, durul durilor, cel care a venit să tăbăcească funduri și să mestece ciungă și a rămas fără ciungă, moartea gagicilor și spaima extratereștrilor. Ce mai, Duke este Duke.

După marele succes avut cu primele trei jocuri, cei de la 3D Realms au anunțat în '97 că vor rupe gura târgului cât de curând cu Duke Nukem Forever. Acum 13 ani! Să vă spun ce s-a întâmplat între timp? Oki. Minunați-vă:

- A apărut toată seria Grand Theft Auto (vreo 13 jocuri)
- toate Sims-urile (vreo 16)
- următoarele console: Microsoft Xbox, Microsoft Xbox360, Nintendo GameCube, Nintendo Wii, Nintendo Gameboy Color, Gameboy Advance, Gameboy Advance SP, Gameboy Micro, Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi, Sega Dreamcast, Sony PSone, Sony Playstation 2, Sony Slim Playstation 2, Sony Playstation 3, Sony PSP, Sony PSP Slim, dintre care multe sunt moarte de ceva vreme.
- Google și eBay nu existau
- cel mai bun procesor pentru calculator disponibil pe piață era cel la 233 de MHz, iar cea mai bună conexiune la internet era cea oferită de un modem de 33,8 kbps
- au apărut șase versiuni de Windows
- toate jocurile Unreal
- toate jocurile Thief
- Half Life 1 și 2, plus toate modurile adiacente
- toată seria Baldur's Gate
- saga Halo
- Stephen King a scris 16 romane



Schimbă faza lungă, că-ți sparg farurile

- au apărut toate Matrix-urile, toate filmele The Lord of the Rings și prequel-urile Star Wars.

Acum să vedem ce lucruri au durat mai puțin decât realizarea lui Duke Nukem Forever:

- Frații Wright au proiectat și zburat cu primul avion din lume
- 19 războaie au început și 5 s-au terminat
- Cele două rovere marșiene, Spirit și Opportunity, au fost propuse, autorizate, anunțate, proiectate, lansate și aterizate pe Marte, unde continuă să funcționeze de mai bine de trei ani
- Întregul program american de a duce un om pe Lună, de la propunerea lui Kennedy și până la aselenizare.

Câți ani?

Să revenim la oile noastre. Povestea jocului este extraordinar de interesantă. Nu mă refer la aventurile lui Duke, ci la ceea ce s-a întâmplat în toți acești ani în studiourile 3D Realms. Scott Miller, proprietarul și CEO-ul 3D Realms, spunea că jocul a suferit mult din cauză că producătorii erau perfecționiști. Prea perfecționiști. Cum apărea un joc nou, cu un element nou de gameplay sau cu un nou engine grafic, Duke Nukem Forever trebuia și



Duke Nukem speologul

el să se bucure de aceleași lucruri. Un fel de ce face omul, face și maimuța, 3D Realms a schimbat de patru ori engine-ul pe care rula jocul. Imaginați-vă ce înseamnă asta, din moment ce calculatoarele performante ale momentului (pentru home useri, evident) aveau procesoare ce rula la 233 MHz, iar astăzi, când jocul tot nu a ieșit, au ajuns să fie de... chiar, de câte ori mai performante?

Între timp, cei de la 3D Realms și-au mai pierdut vremea și cu alte proiecte, ca Prey. Știm cu toții cât de bine le-a ieșit. Ca urmare, în 2009, 3D Realms a falimentat și a dat shut down pentru ultima oară. Imediat după anunț, lumea a început să se agite și să întrebe ce s-a întâmplat cu Duke Nukem Forever. Un fost angajat a făcut un anunț bombă. Duke Nukem era copilul de suflet al studioului, dar era complet neglijat. Nimeni nu se ocupa



Iubire, ai noroc...am la mine pușculița lu' ala micu



Magilla, jos!



EGO



de el, nu era o supraveghere a proiectului și, odată la trei luni, o minte luminată și, în același timp, cu putere de decizie, venea cu o nouă idee ce necesita aruncarea la gunoi a întregii munci de până atunci și repornirea proiectului de la zero. Cu alte cuvinte, nimic nu era gata. Nici poveste, nici engine... NIMIC!

După faliment, Take-Two Interactive a ieșit la interval și a declarat cu mâna pe inimă că deține drepturile de publicare pentru Duke Nukem Forever. Ce a mai rămas din 3D Realms a pus mâna pe par și i-a târât pe cei de la Doo în instanță. Au ajuns la un consens într-un final, dar care este acesta, nu știm. Ce știm este că acum Duke Nukem Forever este în continuă dezvoltare în studiourile celor de la Gearbox Software, unde este copilul de suflet al lui Randy Pitchfork, CEO-ul companiei. Un lucru bun, deoarece Pitchfork a lucrat la Duke Nukem 3D, predecesorul jocului de față, și este un mare entuziast al seriei. Trebuie doar să

il vedeți în interviurile și prezentările legate de joc, pentru a vă entuziasma în fața exuberanței de care dă dovadă când vorbește despre Duke.

După ce a pus mâna pe munca de o viață a celor de la 3D Realms, Pitchfork a declarat că jocul nu poate fi nici pe departe considerat aproape de lansare, dar are o grămadă de conținut pe care se poate lucra. Așa că ne-a asigurat că în 2011 ne vom putea relua rolul de bad-ass space marine și vom nenoroci extraterestrii ce vin să ne otrăvească fântânile și reșapeze femeile.

D-ale gameplay-ului

Zilele trecute, Gearbox Software a plecat într-un tur în jurul lumii pentru a prezenta oricui este interesat primele imagini din joc, cu elemente de gameplay și nu



Duke, minerul

200



Distracție unlimited. Weeeeeeee!!!

doar filmulețe prerenderizate ce nu au nici în clin, nici în mănecă cu jocul. Cei din Amsterdam au fost primii câștigători ai loteriei Gearbox și au filmat cu nesimțire cu telefoanele mobile prezentarea făcută de nimeni altul decât crizatul și umflatul de Pitchfork.

Demo-ul prezentat începe cu un Duke Nukem aflat într-o budă publică, în fața unui pisoar în care își varsă preț de două minute conținutul unei vezici supradimensionate. Evident că nu ratează momentul și bagă câteva remarci cu copyright Duke Nukem. După o relativ scurtă plimbare prin baia publică, unde Duke dă drumul la toate robinetele și trage apa la toate budele, doar pentru că poate, demo-ul se întrerupe deoarece nu prezenta niciun fel de acțiune, iar lumea din sală începuse să dea cu huo. Reincepe prezentarea jocului dintr-un moment în care Duke se află împreună cu un negrotei rototefi în fața unei planșe pe care se întinde întregul plan de luptă împotriva hoardelor extraterestre. Acest plan nu se cheamă altfel decât Operation Cock Block, iar întreaga idee din spatele acestei acțiuni este pictată foarte expresiv pe tablă. Un extraterestru ciclop este luat prin învăluire de o grămadă de cercuri. Schema este făcută de un tânăr absolvent de grădiniță, cu un evident talent pentru desen și cu o gândire strategică extrem de dezvoltată.

Dar Duke este de altă părere, căci ia buretele, șterge juma de tablă și se apucă să deseneze cu dezinvoltură simboluri falice. De fapt, ceea ce desenează alege

chiar tu, dar se pare că cel ce făcea prezentarea avea o evidentă atracție către puțe de bărbați. În tot acest timp, bărbatul de sorginte africano-americană se vaită de mama focului lângă tine, dar nu pune mâna pe par pentru a te disciplina.

După ce pui capăt aceluia plan dement de a opri extraterestrii, te îndrepti agale spre baia comună, deschizând relaxat ușile cu piciorul. Însă nimeresti direct în mijlocul unui atac inamic. Un coridor explodează, tu dai pe spate, fugi și... iei ceea ce se cheamă Devastator. Un lansator de rachete cum numai în Duke Nukem putem vedea. Luăm liftul și ieșim în mijlocul unui... teren de fotbal american unde ne batem cu o matahală impresionantă ca aspect, dar complet neconvingătoare ca amenințare. Duke îi administrează o măciuceală a la Dolhasca și, după ce monstrul își pierde singurul ochi, îi lansează podoaba oculară direct printre buturile porții de pe teren. Evident, mâncând un pic de rahat, căci doar e Duke Nukem și el are mereu ceva bun de spus.

Cam acesta a fost demo-ul ce ne-a arătat o mică, mică parte din gameplay-ul jocului. Nimic impresionant. Este un Duke Nukem 3D, dar cu dezvoltat 3D. Este posibil ca jocul să nu mai vrea a fi o revoluție, căci vremea lui a trecut de mult. Tot ce vor oamenii acum este să îl lanseze odată.

Koniec



Lawn of the Dead

Dead State

GEN RPG PRODUCĂTOR DOUBLEBEAR DISTRIBUTOR
DOUBLEBEAR LANSEARE TBA ON LINE WWW.DEADSTATE.
DOUBLEBEARPRODUCTIONS.COM PLATFORME PC

Tocmai am terminat a treia oară (fără a pune la socoteală varianta audio, care m-a convins să-mi cumpăr cărțulia) World War Z, iar acum aștept cu înfrigurare numărul 78 din seria de benzi desenate The Walking Dead și primul episod din serialul TV cu același nume (programat în 31 octombrie... weeee!!!). Fără să vreau, m-am trezit gândindu-mă intens la condi-

ția nemortului și mai ales la modul în care a fost exploatat de industria de jocuri. Cine caută zombie pe PC sau console, îi va găsi exclusiv în shooter-e, jocuri de acțiune (survival-horror sau nu), RPG-uri fantasy (amestecați cu alte dihănii) și în localizările destinate zonelor în care sensibilitățile locale nu-ți dau voie să despci în patru alt inamic. Poți căsăpi zombie cât e ziua de lungă fără să te simți vinovat că răpești viețile a mii de ființe simțitoare, fie ele și virtuale. Când nu sunt zombie, sunt roboți, când nu sunt roboți, sunt naști, când nu sunt naști... încă n-a fost inventat personajul care să-ți adoarmă conștiința mai rapid decât nemortul, nazistul sau robotul. Teroristul este următorul candidat, dar el

încă mai naște controverse... poate în următorul deceniu o să-l vedem adus complet în stadiul de bestie însetată de sânge de creștin pe care o poți căsăpi fără să-ți sară vreo organizație obscură în cap. Aaaanyway, după cum observați, până acum accentul s-a pus pe acțiune, iar aspectele mai puțin „viscerale” ale supra-

Natură (ne)moartă



viețuirii au fost lăsate de izbeliște. Nu mă deranjează, Doamne ferește, oricât de ocupat aș fi, îmi găsesc puțin timp să fugăresc cu macheta vreo câțiva „berbecuți” zombie, activitate pe care o găsesc deosebit de plăcută

și de relaxantă. Dar World War Z și The Walking Dead mi-au arătat că se poate mai mult. Unde prin „mai mult” înțeleg un RPG în vâna lui Fallout (cu dialoguri miezoase, NPC-uri consistente, libertate și neapărat un sistem de luptă pe ture), care să ne arunce în mijlocul unei apocalipse cauzate nu de lumina atotcuprinzătoare a Atomului, ci de miliardele de luminițe roșii din ochișorii cetățenilor nemorți. Avem Urban Dead, dar nu se pune, că e joc de browser (un foarte meseriaș RPG de brows-



Cantina

er). N-ar fi minunat ca, după o zi în care nu s-a întâmplat absolut nimic (să zicem luni), să stai plictisit pe budă, cu o revistă colorată pe genunchi, și să afli că mai mulți indivizi lucrează la un RPG cu zombie? Ei bine, e ziua ta norocoasă, pentru că mai mulți indivizi chiar lucrează la un RPG cu zombie!

O Romere, where art thou?

Indivizii pomeniți mai sus s-au strâns laolaltă sub acoperișul lui DoubleBear – o companie micuță și independentă, fondată de veteranul Brian Mitsoda (ex Black Isle, ex Troika, ex Obsidian) și Annie Mitsoda (fostă Carlson, ex Obsidian) – și șurubăresc de zor la Dead State, un RPG de școală veche. Cu zombie. În mai sus menționata vână a lui Fallout, desigur. Ca o paranteză, munca lui Mitsoda poate fi admirată în Vampire the Masquerade: Bloodlines, unde a buclăsit ceva dialog (un

Un Big Mac, vă rog!

exemplu ar fi ghoul-ul Romero, dacă vi-l amintiți).

În Dead State, ești aruncat în papucii unuia dintre puținii supraviețuitori ai temutei Apocalipse cu Zombie, un texan de treabă, născut și crescut în orașelul

fictiv Splendid. Hehehe, chiar că Splendid... Înapoi la Apocalipsă. Dezastrul este complet. Societatea s-a destrămat, civilizația așa cum o știai a încetat să mai existe și, colac peste pupăză, mii de zombie își prepară un mic dejun bogat în proteine chiar pe terasa casei tale. Nu intra în panică, oricum o țineai în pivniță și urma să divorțați. Singura ta consolă este că superfeimea Mila Jovovich băntuie prin ruinele civilizației în căutarea unui bărbat pe care să-l iubească și să-l protejeze... Ce spuneți? Mila e în Resident Evil? Băi, da' ghinionist mai ești. În alte cuvinte, ești fiul nimănui într-o lume care te iubește doar pentru creierul tău suculent. În condiții normale, ai fi luat-o la pas spre sediul local al poliției, unde, hăituit de mutați, ai fi căutat muniție ca bezmeticul în timp ce răsuceai statui și căutai monede vechi. Dar cum nu ești în Resident Evil (în caz că mai sperai, chiar nu ai nici cea mai mică șansă să te cuibărești în brațele Milei, pe o piele de grizzly, în timp ce un cvartet de zombie îți geme romantic sub geam), supraviețuirea s-ar putea să însemne mai mult decât muniție în încărcător, un rucsac plin cu erburii verzi și o duzină de măgării din ălea pentru mașina de scris. Dead State este un proiect ceva mai ambițios decât un survival-horror. Va fi un survival-RPG cu de toate. Lupte cu zombie, lupte cu oameni, discuții aprinse. Este că sună fain?

Motivul pentru care am pomenit The Walking Dead, o serie de benzi desenate care, pe scurt, descrie aventurile unui (fost) ofițer de poliție într-o lume în care morții s-au rădăcit, este unul simplu. Precum în banda desenată, așa și pe PC. În Dead State, scopul tău va fi supraviețuirea și cam tot ce implică ea. Vei căuta alți supraviețuitori, te vei întovărăși cu ei întru repopularea pământului sau, dimpotrivă, le vei șuti proviziile. Iar dacă nu stau cuminte în timp ce-i jefuiești... vă închipuiți voi ce se întâmplă. Jocul va avea o structură complet nonliniară, vor exista quest-uri cu multiple rezolvări și ni se va promite o serie de evenimente aleatorii care, probabil, ne vor motiva să reluăm jocul. Oricum, ideea de bază e că în Dead State se va pune accentul foarte mult pe relațiile

dintre supraviețuitori, va fi studiată cu atenție dinamica grupului (cum îi plăcea unui bețivănaș din București să spună) pe fondul unui dezastru natural (sau, na, pe cât de naturală poate fi o invazie de zombie). GG,

Romero! Asta înseamnă că vom servi, sper eu, o porție îndestulătoare de dialog, o cantitate decentă de alegeri și consecințe (sper că nu doar cosmetice) și măcar trei păhărele de implicare emoțională.

În acest scop, ni se promite că vom primi în grijă și un adăpost (clădirea școlii din Splendid), pe care îl vom putea îmbunătăți și adapta necesităților curente. Când pierdem adăpostul, Game Over, deci el va fi centrul micului nostru univers. În adăpost ne vom „caza” aliații și vom depozita resursele materiale (măncare, echipament... cele trebuincioase supraviețuirii), „colectate” din împrejurimi. Spun „materiale”, pentru că și moralul aliaților poate fi considerat, la rândul lui, o resursă. Dar despre asta puțin mai încolo. Sau mai bine acum. În funcție de acțiunile noastre și de tratamentul aplicat aliaților, moralul acestora se va modifica. Desigur că nemorții, ca orice lighioană nenaturală și înfricoșătoare, vor lucra și ei de zor la moralul companiilor. La fel și lipsa mâncării sau privațiunile în general. Păi ori e supraviețuire, ori doar un picnic în munți... Producătorii afirmă că moralul aliaților joacă un rol foarte important în Dead State, iar unul dintre multiplele tale job-uri va fi să menții un nivel al moralului cât mai mare. Căci se știe, omului deprimat îi trec multe gânduri prin cap, și nu din acelea constructive...

Personajele, deprimare sau nu, sunt descrise de patru atribute (Strength, Agility, Perception și Vigor) și opt skill-uri (Survival, Mechanical, Melee, Ranged, Negotiation, Medical, Science, Leadership). Prezența unui skill folosit în conversație indică o importanță crescută a dialogurilor, probabil vor exista și câteva quest-uri care pot fi rezolvate și cu vorba dulce. Nu vor exista niveluri de experiență, dar îndeplinirea cu succes a unui obiectiv (aka quest) va fi răsplătită cu puncte de skill (gândiți-vă la Bloodlines). Iar când acumulăm un număr anume de puncte de skill, vom putea modifica un atribut. În plus, se pare că vor mai exista și câteva perk-uri ascunse. Și cam atât des-

pre matematica din spatele jocului.

Promisiunea promisiunilor, însă, este un sistem de luptă pe ture, o pasăre rară în aceste vremuri. Aliații nu pot fi controlați în mod direct, doar pot primi ordine. Pe care le vor executa sau nu în funcție de moral, împrejurări, relațiile dintre tine și ei, sunt o mulțime de factori care vor trebui luați în calcul. Un NPC cu moralul la pământ nu va face minuni în luptă, cel mai probabil se va panica. În teorie sună extrem de bine, iar scopul este nobil, dar în practică, independența companiilor s-ar putea dovedi un blestem în lipsa unui AI cât de cât decent. Grijă mare, DoubleBear, sper că aveți un programator priceput ascuns pe undeva...

Cred că ar fi inutil să vă zic că aștept Dead State ca pe A Doua Venire. Știam eu că numai lucruri bune se pot întâmpla dacă încep să urmăresc scena RPG-urilor indie, care, alături de industria rusească de jocuri, s-a dovedit a fi o sursă bogată de surprize. Pentru mine, cel puțin... S-ar putea ca proiectul să fie puțin prea ambițios pentru binele lui și să dispară în neant, dar prefer să nu mă gândesc la asta. Promisiunile sunt de vis pentru orice erpelist mai bătrân, așa ca mine și ca voi, cei patru indivizi care-mi veți citi preview-ul, și încerc să mă conving că Mitsoda și ciracii săi stau pe un purcoi de bani (neimpozabil) care le va permite să facă exact ce vor ei. Adică un RPG extraordinar. Desigur, colegul și prietenul Caleb nu e de acord cu mine și își rade pe sub mustață de optimismul meu băiețesc și de speranțele mele deșarte (el n-a băut un litru de cafea ca mine), dar exact de aia nu prea primește el preview-uri. E un om cinstit și corect, care cunoaște mersul lucrurilor, iar oamenii cinști și corecți, care cunosc puterea dumnezeiască a PR-ului, n-au ce căuta la cârma unui preview! Am zis!

cioLAN



Ceva

BLOOD STONE 007TM

No, Mr. Bond. I expect you to Al

GEN SHOOTER PRODUCĂTOR EA LA DISTRIBUITOR EA
GAMES LANSARE 15 NOIEMBRIE 2010 ON-LINE WWW.
MEDALOFHONOR.COM PLATFORME PC X360 PS3

James Bond e un specimen ciudat. Nu se poate hotărî dacă vrea să fie o franciză serioasă care tratează evenimente și probleme politice contemporane sau un desen animat cu un singur villain mare și rău care jură să-l prindă pe Gadget data viitoare. Asta doar la nivel de tematică. În principiu, pe măsură ce filmele și romanele au avansat, s-au maturizat și temele, dar parcă e o oarecare nostalgie în a-l privi pe Sean Connery pus împotriva inspirației pentru Dr. Evil.

La urma urmei, saga James Bond îl are ca temă centrală pe însuși James Bond, cu șarmul său consacrat. Ca o mică paranteză: Ian Fleming s-a folosit pe sine ca inspirație când a creat personajul. De pe vremea când a luptat în al Doilea Război Mondial într-o trupă de elită și operațiuni speciale. Ca altă paranteză mai trivială, Christopher Lee (Lord Dooku, Saruman) era și el acolo. Tu ce ai făcut cu viața ta?

Ahem. Revenind, Bond e arhetipul spionului caris-

matic cu care vrem să semănăm cu toții chiar dacă nu recunoaștem. În plus, e în stare să agațe orice femeie doar uitându-se la ea, are tone de gadgeturi și lasă o urmă fetidă de testosteron oriunde calcă. Ce face în rest sau cu cine se luptă deja nu mai e relevant.

Cel mai nou James Bond, Daniel Craig (din Casino Royale și Quantum of Solace, „Partea lui de consolare”), îi împrumută vocea, fața și cascadorul protagonistului din următorul joc James Bond: Blood Stone 007.



Sunt pe o barcă!

Mă întorc cu o replică mișto și te omor. Așteaptă aici



Bond Stone

Cea mai recentă misiune a lui Bond îl va pune alături de cea mai recentă conspirație internațională. Rețeta e clasică: misiune + fată + conspirație = aventură prin 5-6 țări alternând între modern/familiar și exotic.

Fata, în acest caz, are numele de Nicole Hunter, domnișoară din înalta societate, și vocea lui Joss Stone, cântăreață renumită de R&B care se regăsește și pe coloana sonoră a jocului. Cu numele piesei „I'll take it all”. Mda. Hai... sânuisistămpastașiătreceamaldeparte, ok? Conspirația are legătură cu niște arme biologice și probabil niște diamante (Blood Stone. Văd ce ați făcut acolo, Bizzare Creations).

După cum am zis înainte, Bond este modelat după și are vocea lui Daniel Craig, pe când motion capture-ul a fost făcut cu ajutorul cascadorului său. Asta ar însemna că ne putem aștepta ca James Bond din Blood Stone să fie unul autentic (li vreau înapoi pe Sean Connery).

E oarecum ciudat că Bizzare Creations au fost aleși de Activision să producă Blood Stone, dat fiind că singurul lor joc oarecum similar ca stil a fost The Club (3rd

person action), dar din ce am văzut până acum, băieții au știut de unde să se inspire.

Fisher. Sam Fisher.

Când șarmul dă greș, Bond e nevoit să recurgă la talentul său lingvistic și să comunice în suava limbă a pumnului cu antagoniștii.

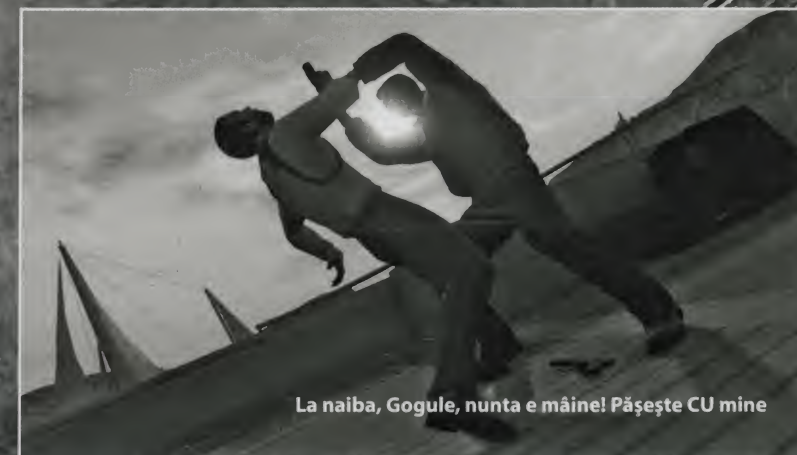
Fără a evita subiectul, voi spune că partea de combat arată identic cu Splinter Cell: Conviction. Ceea ce nu e neapărat un lucru rău. Sam Fisher: agent secret.

James Bond: agent secret. E logic să îi vezi adoptând același stil general de luptă.

Dincolo de asemănarea de sistem, stilul lui Bond pare mult mai brutal. În demo-ul pe care l-am văzut, se folosea de mediul înconjurător mult mai mult decât Sam Fisher. Pe lângă clasicele ieșiri de după colț pentru a-l suci gâtul unui soldat, săritură de după o barcadă pentru a-l lăsa înconștient și alte „giumbușlucuri”, l-am văzut pe Bond rupând mâini sau zdrobind capete de pereți și colțuri. Poate că ar avea nevoie de o vacanță dacă munca lui nu ar fi una perpetuă.

Singurul gadget dezvăluit până acum e un dis-

Cum naiba a ajuns vaporul acolo?



La naiba, Gogule, nunta e mâine! Pășește CU mine

Asemănările cu Splinter Cell nu se opresc aici. Bond Stone are și un atac rapid numit Focus Shot, care insistă că nu e Mark and Execute din Conviction, dar se comportă la fel: de câte ori omori un in-

amic în luptă corp la corp, și se reîncarcă respectiva abilitate. Mie îmi sună cam la fel.

A, am menționat că jocul va avea și elemente de stealth? Dar amestecul nu se oprește aici. Mai avem și...

To the Bondmobile!

În fiecare film, Bond trebuie la modul imperativ să primească un Bondmobil care e o variantă modificată a uneia din cele mai laudate mașini ale momentului. La fel de frecvent, Bond distruge fără pic de remușcare respectiva mașină într-o manieră care ar da anumitor personaje autohtone idei pentru când mai rămân încalate în afara

I am Legend 2?



[illegible]

Pâine și CiV!

SID MEIER'S CIVILIZATION V

Greutatea în a vorbi despre Civilization nu vine doar din faptul că avem de-a face cu un titlu de strategie de dimensiuni măricele, ci și din vechimea și vastitatea seriei căreia un astfel de joc îi aparține - am ajuns să butonăm al cincilea Civ! Sau este mai potrivit să-i spun CIV? Hm, parcă așa arată mai bine și poate indica sintetic momentul în care vorbesc în articol despre versiunea curentă de Civilization. Bun, așa să-i rămână numele: CIV.

De altfel, tocmai longevitatea excepțională a seriei Civilization mă pune în fața unei situații cel puțin crâncene sub aspect jurnalistic. Ar cam trebui să fac referiri succinte, dar cuprinzătoare, cu privire la elemente esențiale din iterațiile anterioare, în așa fel încât să-i pot cuprinde între cititori pe veteranii seriei. Pe de altă parte, ar trebui și să fiu scurt, dar tot cuprinzător, în a lămuri diversele chestiuni specifice acestui joc, în așa fel încât să nu fiu criptic pentru cei care nu l-au mai văzut până acum.

Soluția, în opinia mea, este să mă adresez în primul rând începătorilor în ale Civ-ului, oamenilor care acum ar putea face un prim pas hotărât în direcția unui astfel de titlu. Celor vechi, înrâțiți în apăsarea butonului End Turn, deja multe lucruri le sunt foarte clare. Către aceștia voi emite câteva păreri, mai încolo în acest articol, așa, ca să nu existe impresia că totul este perfect în paraSid.

A, B și C

Deci, ce este civul? Civul este un joc de strategie pe ture, în care fondezi orașe ce trebuie dezvoltate și apărute. În acest scop ai nevoie de resurse, pe care ți le oferă solul și relieful. De aceea, este bine să ocupi în așa fel harta unui joc încât să îți asiguri accesul la resurse. Și cam asta este tot, în mare. Amănuntele, însă, sunt cele care definesc cel mai bine civul, făcându-l să fie un joc de strategie ce a trecut testul timpului, deja, de vreo 18

ani încoace. Să intrăm, deci, în amănuntele celui de-al cincilea civ.

În primul rând, spre deosebire de titlurile anterioare ale seriei, harta nu mai este împărțită în pătrățele, ci în hexagoane, în maniera jocurilor de strategie militară clasice, precum Panzer General sau Battle of the Bulge. La începutul jocului primești o unitate de pionieri (settlers) și una de cercetași. Trebuie cât mai repede să găsești un loc potrivit unde să fondezi primul tău oraș, folosind unitatea de pionieri - care este și consumată astfel.

Nu ai mult timp pentru asta, pentru că poți începe să construiești clădiri, să produci trupe și să cercetezi științific numai după ce ai cel puțin un oraș. Or, dacă alții au fondat unul înaintea ta, au un avantaj important. Dacă ai noroc și găsești repede în preajmă resurse, eventual și un râu și o mare, e bine de tine - pe râu și coastă se stabilesc automat rute comerciale, ce te leagă de celelalte orașe, sporind venitul per tură. Iar resursele pot aduce mâncare,

Cu Moscova pe Nil

bani sau pot crește productivitatea orașului.

Odată fondat orașul, trebuie să creezi o unitate militară care să îl apere și să construiești clădiri care să îi crească productivitatea pe cei patru parametri de bază: alimente, bani, producție industrială, cercetare științifică. A, la care se mai adaugă unul, foarte important - cultura. În principal, cultura are rolul de a extinde granițele imperiului tău. Astfel, fiecare oraș produce o anumită „cantitate” de cultură pe tură, iar, la atingerea anumitor intervale, granița orașului se mărește, oferind acces orașului respectiv pentru exploatarea încă unor suprafețe. De asemenea, imperiul tău ajunge pe această cale să aibă acces la resurse care, chiar dacă nu sunt în mod direct lucrate de cetățenii orașului, contribuie la dezvoltarea propriei civilizații, în general.

Evident, în oraș construiești clădiri care au efect de multiplicare asupra unuia sau mai multora din parametrii de dezvoltare ai civilizației tale, cum sunt alimentele, banii, producția de clădiri și unități militare, cultura, cercetarea științifică, gradul de pregătire al unităților militare. În plus, unitățile de muncitori pot lucra hexurile din interiorul granițelor tale pentru a le îmbunătăți productivitatea și a oferi acces la resurse. Ferme, mine, plantații, stăne, rezervații etc. sunt o parte din îmbunătățirile și amenajările ce pot crește output-ul productiv al terenurilor aflate sub controlul tău.

Dar, bineînțeles, toate clădirile, trupele, îmbunătățirile sunt accesibile numai după parcurgerea unor anumite descoperiri științifice, ce oferă acces atât la noi trupe, clădiri, îmbunătățiri, upgrade-uri, cât și la alte teme de cercetare științifică. Nu pot accentua suficient cât de im-

portant este să te menții nu doar la zi în domeniul științific, ci chiar în fruntea omenirii. Aceasta îți dă atât avantajul de a construi înaintea tuturor anumite unități militare mai bune, dar și pe acela de a avea

în dulcele stil strategic clasic - ecran de vizualizare rapidă a resurselor, exploatărilor și unităților

posibilitatea de a realiza Minuni ale Lumii (World Wonders), înaintea tuturor.

Aceste Minuni ale Lumii sunt o caracteristică a civilizațiilor, ele sunt clădiri ce oferă avantaje mai mult decât semnificative pe anumite domenii. Dar, după cum o spune și numele, nu poate exista decât o singură Minune de un anumit fel în Lume. Astfel, nu poate exista decât o singură Bibliotecă din Alexandria, Colos din Rhodos, Turn al lui Eiffel sau Statuie a Libertății. Cel care o construiește primul este singurul posesor și beneficiar al acesteia, ceilalți nu o mai pot avea.

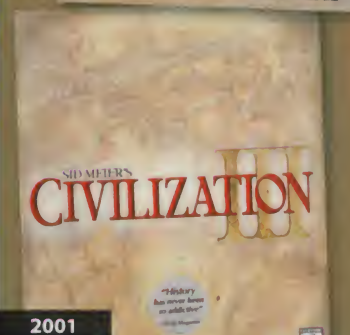
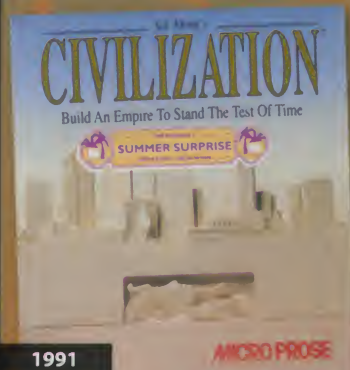
Pe lângă Minunile Lumii, mai există ceva asemănător, introdus în acest civ nou. Este vorba despre Minunile Naturii, zone aparte pe hartă, prin care nu se pot deplasa trupe și în care nu se poate construi ori îmbunătăți nimic. Vreau să spun, ce poți îmbunătăți la Marea Barieră de Corali?... Minunile Naturii oferă, însă, un venit destul de generos, atât ca productivitate, cât și ca bani, pentru orașele pe raza cărora se găsesc.

V.I.P.

Oamenii sunt foarte importanți, și încă din civurile anterioare a existat preocuparea de a face simțită prezența acestora nu doar ca statistică, ci și efectiv, palpabil, prin „ceva” care poartă un nume și are un rol istoric bine determinat. Așa au apărut specialiștii, adică cetă-



Istoria seriei Civilization (mai puțin expansion-urile).



Politici Sociale (Civics)



Alpha Centauri



Civilization IV



Civilization V



Sfătuitorii - nici aceștia nu îi ajung din urmă pe demențialii consilieri din Civ 2...



țeni ai orașului care nu au rolul de a lucra tarlalele împrejmuitoare acestuia, ci sunt chitiți pe un anumit tip de activitate, cum ar fi producția industrială, cercetarea științifică, arta, religia ori economia. În general, dacă un oraș produce suficiente alimente pentru a-și asigura creșterea, și încă ceva pe deasupra, te poți gândi să atriți cel puțin unul, dar preferabil cât mai mulți cetățeni unor astfel de ocupațiuni speciale, ce ajută enorm la dezvoltarea civilizației.

Până acum, specialiștii erau atribuiți orașului în ansamblu. În CIV, însă, ei sunt explicit repartizați în clădiri specifice ocupației lor - oamenii de știință în biblioteci și universități, inginerii în ateliere și forje, comercianții în... centre comerciale, artiștii prin teatre și opere etc. Fiecare astfel de clădire oferă un număr limitat de sloturi în care poate fi așezat câte un specialist, astfel că devine util la un moment dat să ai mai multe clădiri ce acceptă alocarea de specialiști. În CIV, un specialist alocat unei clădiri de profil va mări efectele respectivei clădiri asupra domeniului de producție specific acesteia - un inginer într-un atelier va crește producția industrială, un artist în teatru producția de cultură etc.

Dar, specialiștii mai produc ceva, pe lângă munca lor explicită. Ei mai produc puncte care, acumulate în număr suficient, duc la apariția unei Mari Personalități. Artiștii produc puncte ce duc la nașterea

unui mare artist, inginerii a unui mare inginer și tot așa. Marile personalități sunt foarte importante, la rândul lor, deoarece oferă beneficii substanțiale civilizației din care provin.

Așa se face că un Mare Inginer poate crea o Manufatură, ce sporește semnificativ producția industrială a orașului. Ori poate avansa cu un anumit quantum stadiul de producție în care se află clădirea, unitatea militară sau Minunea aflate în lucru în acel moment în oraș. Ori poate declanșa instalarea unei Epoci de Aur (sic!), în timpul căreia în civilizația ta fiecare parcelă de teren va produce mai mult. După ce Marea Personalitate a executat una din aceste acțiuni, este consumată și nu mai poate fi folosită.

Remarc faptul că această nouă structură și concepție a specialiștilor și Marilor Personalități este mai transparentă și mai bine legată decât în civurile anterioare - adică, chiar dacă mecanismul de generare a Marilor personalități este asemănător în Civ 4, el nu este la fel de explicit. Iar unele abilități ale Marilor Personalități deschid perspective de gameplay nebănuite până acum. Spre exemplu, un Mare Artist putea în Civ 4 să declanșeze o Cultural Bomb, care adăuga 4000 de unități de cultură la cele deja acumulate de un oraș. În CIV, termenul de bombă culturală este mult mai literal - la „detonarea” unui Mare Artist într-un



Sărăcite conversații diplomatice



teritoriu care nu îți aparține, atât hexul în care se află acesta, cât și hexurile adiacente - 7 hexuri! - devin ale tale. Nu pot să vă spun cât de aspră este această abilitate. Practic, bombardamentele culturale devin una din cele mai ciudate și mai agresive modalități non-violente de joc din istoria strategiei. Asta cu atât mai mult cu cât nu toate civilizațiile concurente vor lua acesta ca pe un act de agresiune. Anyway, mă întreb ce au fumat băieții de la Firaxis când au venit cu ideea asta?...

Când A.D. devine A.C.

Să nu uităm, însă, faptul că Firaxis s-a lansat cu un joc de strategie, Alpha Centauri, inspirat din primele două civuri. De altfel, Sid Meier și Bryan Reynolds, tăci ai acestor două prime iterații ale seriei Civilization, au plecat de la Microprose și au fondat Firaxis taman pen-



La granița cu irochezii se acumulează tensiuni. Și trupe

tru a începe un nou proiect, mult mai ambițios - un fel de civ evoluat, ce se petrece în viitor, pe Alpha Centauri, după sosirea pe această planetă a navei trimise de pământeni.

Alpha Centauri este și în ziua de azi

un titlu foarte valoros. Și nu spun asta doar pentru că primul meu review de joc în LEVEL a fost la Alpha Centauri... Oricând poți începe o campanie în Alpha Centauri și să ai o experiență cu nimic mai prejos decât în oricare joc de strategie actual, fie acesta Civ 4 sau CIV. Și tocmai de aceea nu este deloc de mirare că atât Civ 4, cât și CIV, se inspiră pe ici, pe colo, prin punctele esențiale, din Alpha Centauri. Cum ar fi, spre exemplu, în domeniul politicilor sociale.

Dacă până la Civ 3 inclusiv aveam de-a face numai cu adoptarea de regimuri politice precum despotismul, anarhia, monarhia, republica, democrația sau comunismul, ce influențau rigid, fără subtilități, anumite aspecte ale societății, de la Civ 4 încocoare lucrurile s-au nuanțat mult. Astfel, inspirat copios din Alpha Centauri, sistemul de politici sociale din Civ 4 permitea alegerea pe dome-

nii de interes - guvernământ, justiție, muncă, economie și religie - a unui anumit tip de conduită civică în dezvoltarea civilizației. Fiecare avea avantajele și dezavantajele sale, dar era o opțiune ce flexibiliza semnificativ o secțiune a jocului ce fusese foarte rigidă până atunci.

De altfel, cu toate că am salutat trecerea la aceste Politici Sociale (numite Civics în civuri), am remarcat faptul că, deși își au originea în Alpha Centauri, nu ajung nici pe de parte la complexitatea implementării acestora în primul joc al Firaxis. În Alpha Centauri politicile sociale nu erau doar modulare, permițând combinații inteligente și nu rareori surprinzătoare, dar și se oferea și posibilitatea de a-ți crea politici sociale proprii, noi.

În CIV, politicile sociale se apropie și mai mult de flexibilitatea din Alpha Centauri, dar creează premise



Civopedia, ca de obicei, superlativă



noi ale conceptului, dezvoltat
în mod original într-o suită de
structuri arborescente.

Omul este un animal politic social

Noua structură a Civics cuprinde 10 tipuri principale de astfel de politici sociale. Acestea sunt: Tradiție, Onoare, Libertate (Liberty), Pietate, Patronaj, Comerț, Raționalism, Ordine, Autocrație, Libertate (Freedom). Nu știu suficientă engleză pentru a putea traduce diferit în română termeni precum Liberty și Freedom, deși înțeleg semnificația distinctă pe care au în contextul Politicilor Sociale din CIV, unde adresează chestiuni diferite. Astfel, Liberty ține de libertatea cetățenilor sub aspectul drepturilor civice ale acestora, în timp ce Freedom ține de libertatea exercitării creativității, ca element de progres adus de specialiștii din oraș. Fiecare dintre aceste 10 ramuri de Civics conține câte cinci politici sociale explicite, așezate în diverse configurații arborescente care determină ordinea în care pot fi adoptate.

Pentru a putea adopta o anumită politică socială, trebuie întâi adoptată ramura de Civics corespunzătoare, iar apoi parcursă ramura de politici sociale din cadrul respectivului Civics, până ajungi la politica socială dorită. Cum se realizează practic acest lucru? Prin acumularea de puncte de cultură. Astfel, producția de cultură a



ebucheturile atacă un oraș

Întregii civilizații este acumulată, iar când se ajunge la o anumită valoare, ești anunțat că poți adopta o politică socială. Odată ce faci acest lucru, punctele de cultură se cheltuiesc, iar tu acumulezi de la zero cultura produsă mai departe, până la următoarea limită la care poți adopta o politică socială. Valorile de puncte de cultură necesare pentru adoptarea unei noi politici sociale devin tot mai mari, de la o utilizare la alta a acestora.

Dar, nici adoptarea de politici sociale nu se face oricum. Unele tipuri de Civics sunt incompatibile cu altele, spre exemplu nu poți avea în același timp Libertate (Freedom și Liberty) și Autocrație. De asemenea, nu toate politicile sociale sunt disponibile de la începutul jocului, ele devin adoptabile numai după parcurgerea anumitor descoperiri științifice.

Sincer, noul sistem de politici sociale din CiV mi se pare cel mai bun de până acum. Chiar dacă nu este la fel de flexibil și complex precum cel din Alpha Centauri,

este, în schimb, perfect adaptat necesităților de game-play și chiar feeling ale unui civ. Sunt foarte, foarte mulțumit de această secțiune din CIV, și, sub acest aspect, nu am suficiente cuvinte de laudă pentru producătorii jocului.

And the winner is:...

Un alt domeniu în care CIV aduce mari noutăți este cel militar. Și nu vorbesc neapărat de unitățile combinate, care s-au cam păstrat aceleași, poate mai puțin, din cipurile anterioare. Ci mă refer la faptul că pe un hex se poate afla o singură unitate militară. Asta schimbă enorm felul în care se poartă luptele, aducând o mult mai mare importanță elementului tactic al combatului. Luptele din cipurile trecute erau mai mult o chestiune de resurse, număr și strategie. Practic, făceai o stivă mare de unități, cât mai multe și mai tari, după care dădeai cu ele în ce voiai să rupi pe hartă. Contau și finețuri, de genul atacării orașelor cu stive de catapulte/trebușcheturi/tunuri/artilerie, pentru a le distruge întâi construcțiile defensive, după care urmau unitățile de meele. Iar, în lupta în câmp deschis, cavaleria putea fi foarte utilă pentru a împușina trupele inamice, în special cele aflate în tranzit către câmpul de bătălie. Dar, în linii mari, o stivă sănătoasă din cele mai aspre trupe disponibile era maximul necesar ca gândire tactică în cele mai multe cazuri - cu adevărat important era să îți pui civilizația în situația în care să aibă capacitatea de cercetare și științifică și de producție militară care să te amplaceze în vârful piramidei trofice.

Dar, având în vedere că pe un hex se poate afla
 acum o singură unitate combatantă, toată această teh-
 nică primitivă de atac cu stiva, veche de când Jocurile,
 s-a dus pe apa sâmbetei. Întocmai precum într-un
 Panzer General, acum trebuie să stai și să te gândești cu
 ce să pleci la luptă și cum să așezi în dispozitiv armatele
 din subordinea ta. Pentru că dispunerea trupelor devine
 foarte, foarte importantă. În primul rând pentru că tre-
 buie să folosești judicios cele două unități fundamentale
 - cele de melee și cele care atacă la distanță - asta ca să
 nu mai punem la socoteală unitățile călare sau motori-
 zate... Unitățile de artilerie; ce pot trage peste hexuri, la
 o distanță de până la 3 hexuri, au altă utilizare și implică
 un alt amplasament decât unitățile de luptă corp la
 corp. Cavaleria (motorizate) și ea trebuie altcumva
 așezată, pentru a fi eficientă și mai ales mobilă.

În al doilea rând, exact precum în Panzer General, dacă o unitate are încă o alta prietenă într-unul din hexurile alăturate, primește un bonus de flancare la capa-

Dintre lucrurile pierdute în Civilization V din civurile anterioare:



Poluarea



Corporatiele



Spionajul



Religia

citatea de luptă. Acesta este de 15%, ceea ce nu e deloc puțin dacă se adaugă la alte bonusuri, și mai ales dacă există mai multe trupe proprii adiacente, ceea ce adaugă bonusuri de flancare în cascadă. În sfârșit, flancarea devine un parametru de calcul al forței combătante bine gândit, mult mai bine decât în ci-vurile anterioare, în care era doar o măsură a probabilității de supraviețuire în cazul unei înfrângeri în luptă.

Adăugați la asta faptul că relieful con-



Civ 4: ecran de control al orașului. A se observa în dreapta multitudinea de resurse ce au efecte multiple asupra populației. În dreapta sus religiile și corporațiile rezidente. Tot în dreapta între specialiști se află și doi spioni.



Civ 4: stivă de trupe

tează acum enorm în toată afacerea războiului. Un deal, munte sau pădure stau în calea tragerii cu tunul, dar, unele unități de artilerie pot trage în ținte aflate dincolo de astfel de obstacole naturale, dacă respectivele ținte sunt văzute de o altă unitate proprie. La fel, amplasarea pe dealuri are un rol tactic important, deci, per total, cam totul începe să conteie în bătălie, sub aspect tactic. Și nu am pus aici la socoteală, încă, aviația...

Ideea este că unitățile de aviație și unele rachete pot să se afle în număr nelimitat într-un hex, spre deosebire de unitățile terestre. Asta dă un avantaj imens folosirii aviației, aducând încă un element de realism luptei și conferind cercetării științifice o greutate mult mai mare decât în civirile anterioare. Practic, cine nu a parcurs descoperirile științifice necesare aviației militare este mort dacă alții au făcut-o deja. Pe câmpul de luptă nu mai sunt suficiente trupele terestre.

Deși mi se pare cea mai bună implementare a armatelor și luptei din toate civurile de până acum, eliminând diverse șmecherii și exploitudini clasice, nu pot să nu mă gândesc la ce alte șmecherii vor apela civuitorii mării. Pur și simplu, sunt rupt de curiozitate - ce tactici surprinzătoare vor apărea, ce găselnițe strălucitoare își vor găsi locul în luptele din multiplayer-ul online? Credeți-mă, când vine vorba de creativitatea jucătorilor veterani de civ, nu există limite, iar noul sistem militar din CIV este numai bun pentru a-l provoca pe meseriași. Sincer, cred că primul lucru pe care îl voi vedea va fi umplerea fiecărui hex de pe hartă cu câte o unitate militară.

terie și artilerie se vor desena pe hărți, cum vor arăta umbrelele de aviație, asta numai viitoarele luni o vor spune...

cat, totul este limpede și nu necesită un efort prea mare de învățare, dar fără a face prea ușoară victoria, mi se pare una din îmbunătățirile aduse de noul civ. Un joc frumos și plăcut, obligatoriu dacă vă plac strategiile.

Bun, deci, aici se încheie partea din articol concepută (stângaci, recunosc) pentru cei care nu au avut treabă cu civil până acum. De aici încolo, mă voi adresa veteranilor civilului.

Acuma, între noi

WTF este în capul lui Sid Meier și al găștii lui de la Firaxis? Repet, WTF? Adică, au scos complet din joc religia și spionajul?!?!?!?!?! WTF %%%&)/ (!"#\$\$%^&'()*+,-./:;~!@! Păi, în Civ 4, religia și răspândirea ei, precum și toate clădirile aferente, inclusiv cele specifice per religie, alcătuiau unul din mecanismele politice, economice și sociale cele mai realiste și inteligente concepute vreodată într-un joc de strategie! Vreau să spun, în

momentul în care aveau în civ o chestie atât de bine făcută precum religia, au hotărât să o dea dispărută complet???!! La fel, spionajul, conceput la rândul lui extraordinar în Civ 4 Beyond The Sword, nu că a fost simplificat, dar a dispărut total, la rândul lui!!

Da, știu că în articolul de Civ 4 BTS mă plângeam de complexitatea parcă prea mult crescută a jocului, că sunt atâtea lucruri care se întâmplă deodată și că e greu să fi atent la toate. Dar, să vedeți ce mi s-a întâmplat. După ce bag eu vreo două campanii în CIV, evident cu Ekaterina a Rusiei - pentru că îmi conveneau bonusurile de resurse ale rușilor - mă apuc să instalez Civ 4 BTS, ca să îmi reîmprospătez memoria în privința civilului anterior. Pac, bag câteva zeci de ture, and guess what? Nu m-aș mai fi întors la CIV nici bătut, poate doar plătit... M-am întors, totuși, la CIV, că din asta îmi iau salariul, și m-am enervat și plictisit copios încă două campanii, dintre care ultima incompletă rău de tot. Pur și simplu, e atât de interesant Civ 4 - cu religie și spionaj, bașca diplomația care să le cuprindă - încât CIV, foarte atractiv militar și genial cu Civics-urile cele noi ale împăratului, prin comparație este un joc rotund, dar ca eunucul prin părțile intime.

Unii ar putea spune că Firaxis au vrut tocmai simplificarea civilului, pentru că pierdeau piața începătorilor, a tinerilor strategii, oameni din noua generație, în număr mult mai mare superficiali, incuți și leneși în folosirea creierului, decât în generațiile care au cumpărat primele civiluri. Înclin să le dau dreptate, un civ meseriaș, complex și vast nu mai este de actualitate decât pentru o nișă, tot mai nerentabilă prin îngustarea ei treptată, cea a civitorilor pasionați, poate chiar veterani. E clar că era nevoie de o revizuire a seriei, fie și numai din necesități comerciale.

Epic Fail!

Jocul este lent în evoluția sa, plictisitor, e atât de greu să miști și să faci ceva încât turele trec lungi și grele, enervante pentru oricine nu este un militarist convins - eu nu sunt - și dorește o victorie de orice altă natură. Da, poate numai dacă plimbi mult unități militare pe hartă, se poate să simți ceva jucând CIV, altceva decât plictiseală și enervare.

Altfel, CIV a adus cu sine o revenire surprinzătoare la maniera veche de joc, cu progrese lente, înaintare dificilă economic și tehnologic, cu o frustrare aproape continuă. Dar, dacă în Civ 1, 2 și 3 aveau aceeași senzație, în schimb exista și recompensa, Minuni ale Lumii extraordinare de utile, bine gândite, condiționate de parcurgerea unui arbore tehnologic și de accesul la resurse într-un mod care îți pierde uimitor de stupid pulsul în CIV. În care nici nu am simțit nevoia să-mi fac vreo Minune a Lumii, o dată pentru că e foarte greu să mă faci și Minuni, iar în al doilea rând pentru că acestea nu sunt suficient de utile, nu sunt sexy, nu par să merite efortul. Cele mai multe dintre Minunile Lumii din CIV sunt pur și simplu flasce!...

Comparați asta cu Civ 4, în care totul timpul se întâmplă ceva. În permanență se descoperă, se construiește, se spionează, se schimbă un regim, se fac și se desfac înțelegeri comerciale și alianțe. Numerele circulare de joc sunt, într-adevăr, mari, destinate parcă satisfacerii jucătorului prin producția continuă și recompensa-



Arbaletieri în atac la distanță

Câmpul de luptă se aglomerează: cavaleria atacă arbaletieri

toare, dar cu asta vine și imersiunea, ba chiar și realismul. Prin comparație cu vastul și complexul, dar dinamicul Civ 4, CIV este un ocean cu valuri mici și plicticoase, cu vânt cât să urnească doar o pană de pe un albatros, dar pe care plutesc superbe vase de război, angrenate de reguli inteligente ale luptei. Atât.

Și atunci vă întreb, cum puii mei este CIV destinat să bucure strategii fragezi din afara nișei tradiționale a civilului, când dinamica jocului este vax, iar atractivitatea lui nulă dacă nu ești militarist? Ba chiar și în acest caz, senzația de înot prin jeleu, de pedalare prin unt pe care și-o lasă jocul este atât de enervantă încât eu nu văd noul civ ca fiind mai eficient în extinderea pieței de desfacere a produsului. Deci, Firaxis nu doar că și-a secerat dreptul cu stângul în fața unei potențiale audiențe noi, eventual mai mari, dar își riscă în mod nebunesc nișa tradițională. Adică pe oamenii înveciați în civiluri, care, fiind mai inteligenți decât jucătorii altora, vor un Civ 4 cu Civics-urile și modelul militar din CIV.

Firaxis te vrea prost

Nu sunt un mare adept al teoriilor conspirației, deoarece cred că omenirea are conspirația ca dat natural - adică este by default și built in, motiv pentru care orice element de firesc în istoria, cultura, economia, socialul Lumii poate fi bine mersi angrenat în ceva ocult, ascuns, he-he, conspirativ. De aceea nu mă sfiesc să dau cu presupusul în ce privește strania evoluție a seriei Civilization, culminată-n CIV.

Cred că v-am mai spus asta până acum prin articolele mele: jocurile vă pot oferi o imagine asupra adevărului. Spre exemplu, într-un shooter de război făcut măcar cât de cât realist, îți cam poți da seama cât de rahat în ploaie ești tu ca persoană în fața a orice, de la forțele istoriei la explozia care te sfărtecă, ori glonte ce-ți tre-

ce prin cap. Partea interesantă este când, într-un joc de strategie globală, cam începi să te prinzi că întreaga istorie nu e decât o lungă suită de afaceri oneroase plătite cu sângele miliardelor de prostovani care ești și tu, bă.

Uite-așa se face că dintr-un civ, spre exemplu, se desprinde foarte limpede o căpiță de informație relevantă despre Lume, care îndepărtează fără dubiu orice viziune roz-progresistă asupra condiției umane. Pe scurt, chiar și fără să cunoști multă istorie, îți cam faci cultură în ce privește elementele care fac din termenul „civilizație” un sinonim cu ștaif pentru „căcat poleit”.

Interesant este că esențiale pentru structura jocului în primele trei civiluri erau poluarea și corupția, numite ca atare: „corruption” și „pollution”. Poluarea era una din chestiile cele mai crâncene în civ, ea depindea foarte mult de nivelul producției tale industriale și de felul în care era obținută aceasta - cu surse de energie poluante sau curate. Tot timpul trebuia să ai grijă să nu crească nivelul poluării prea mult, ca să nu îți se contamineze pătrățelele din jurul orașelor, devenind inutilizabile și necesitând o îndelungată operațiune de curățare. Mai mult, în civilurile vechi apăsarea și încălzirea globală, dacă poluarea era îndelungată și generalizată, inclusiv din cauza exploziilor nucleare - ale centralelor sau armelor. Odată cu încălzirea globală apăsarea deșertificarea, cu impact devastator asupra civilizației. Ba chiar, în Alpha Centauri creștea și nivelul apelor...

Iar corupția, ho-ho, era alt coșmar al jucătorului de civ. Cu cât un oraș era mai îndepărtat de capitala propriei civilizații, cu atât mai mult se pierdea din taxele colectate din acel oraș. Trebuia studiat mult ca să poți avea acces la clădirile și regimurile politice care reduceau această corupție, ceea ce nu era deloc ușor.

Toate bune, frumoase și realiste, adică najpa și murdare ca în viață, până la Civ 4, când, subit, corupția a

dispărut ca termen, iar pierderile generate de distanță față de capitală au fost redenumite ca „cheltuieli de întreținere”. Mai mult, a dispărut și poluarea ca termen și efecte, ea fiind ascunsă în spatele noțiunii de sănătate publică și fiind comasată abuziv cu supraaglomerarea din orașe - care exista dinainte și în celelalte civiluri.

CIV duce și mai departe tâmpirea jocului ca instrument de cunoaștere și exersare a realității. A dispărut religia, și nu mai există nici spionajul. Practic, omenirea arată ca o adunătură de samurai ateți cu fețe de nuntași

Infanterie atacând la deal

șireți, ce își dispută plini de onoare ultimul pahar de vin folosind săbiile din dotare, în cadrul unui turneu perfect arbitrat după reguli stricte și oneste. Bă, dacă asta e Omenirea, atunci înseamnă că Sid Meier e ori un imbecil, ori un manipulator!

Când toate - poluare, sănătate publică, religie, corupție - se reflectă în mod forțat și fără a fi numite ca atare într-un singur parametru de joc, anume fericirea cetățenilor, începi să te întrebi care este rostul acestei simplificări: dobândirea de noi cumpărători, creșterea fluentei jocului, ușurarea partidelor în multiplayer? Nu știu, parcă nu e numai asta, mie-mi putea deja a altceva, a acțiune conștientă de castrare a unui joc care devenise deja prea realist „for its own good”.

Ceea ce îmi amintește de Call to Power, o alternativă a Activision la Civilization, interesantă mai ales prin modelarea anumitor concepte, cum ar fi influența mass-media, industria filmului, televiziunii și alike, precum și existența avocaților, francizelor și corporațiilor. De altfel, Civ 4 a furat multe astfel de idei din Call to Power, prea multe, repet, „for its own good”. Motiv pentru care și interesele corporației, existente în Civ 4, au dispărut fără urmă în CIV...

Ca veteran al civilurilor, om care am jucat civ de la apariția seriei și până acum, consider CIV ca fiind o rușine, o rușine! Câteva chestiuni pozitive, bine gândite și implementate, nu fac un joc care a pierdut o tonă de alte lucruri cel puțin la fel de importante. Apoi, nu pot scăpa de senzația că cineva ne



Ekaterina > Elizabeth

vrea proști - parcă deja prea mulți vor asta ca să mai suport acest feeling și când dau dublu clic pe un civ. PE UN CIV!!! Vreau să spun, de ce CIV se mai numește „Civilization” când a aruncat peste bord câteva dintre cele mai importante elemente care definesc o civilizație?

În opinia mea, CIV ar fi trebuit să fie începutul unei alte francize, cu alt nume, derivată din Civilization, o strategie simplă și populară, destinată a umple buzunarele producătorilor și distribuitorilor, poate un pas în direcția strategiei pentru console. Momentan, însă, CIV nu este decât o tentativă jalnică de reformare a seriei, nereușită, suspectă de a fi chiar ușor îndobitocitor manipulator - dacă nu penibil corectă politic, măcar.

Pe de altă parte, fiecare civ are ceva propriu care îl face jucabil și după ani. Pentru mine și mulți dintre prietenii mei Civ 2, 3 și 4 rămân individual la fel de valabile în continuare, fiecare dovedindu-se interesant după cum ne este chef de joc. La fel este și CIV, detașabil de linia, pe care noi o doream evolutivă, a seriei Civilization, putând fi jucat de sine stătător, pentru ceea ce are el de oferit în particular. Și are ce oferi, în special ca experiență multiplayer. De aceea, nu voi nota CIV prin comparație cu restul seriei, ci pentru el însuși, ca joc de strategie globală. Unde se situează undeva peste medie, dar cu mult



sub ceea ce ar fi putut fi, dacă ar fi păstrat și ideile bune din Civ 4. Începătorilor atât le spun: dacă băgați CIV și vă place, încercați și civilurile anterioare și nu veți fi deloc dezamăgiți!

Marius Ghinea



CIVILIZATION 1,2,3,4 și ALPHA CENTAURI

Da, puteam să vă recomand Hearts of Iron, dar parcă nu este vorba despre același lucru. Nu, e clar, Civilization este un gen în sine, iar alternativele nu pot veni decât din sânul propriei serii. Oricare civ, bașca Alpha Centauri, iar pentru cei curioși includ în recomandarea mea și Call to Power, este o alternativă perfect viabilă la CIV. Poate chiar o alternativă mai bună...

BUNE:
▶ modelul militar
▶ structura politicilor sociale
▶ simplificare inteligentă

RELE:
▶ jocul este neoptimizat, inclusiv la grafică
▶ simplificare excesivă

CONCLUZIE:
CIVILIZATION este un gen în sine, iar alternativele nu pot veni decât din sânul propriei serii. Oricare civ, bașca Alpha Centauri, iar pentru cei curioși includ în recomandarea mea și Call to Power, este o alternativă perfect viabilă la CIV. Poate chiar o alternativă mai bună...

GRAFICĂ 08
SUNET 10
GAMEPLAY 09
MULTIPLAYER 09
STORYLINE 07
IMPRESIE 07

Gen: RTS. Producător: Firaxis. Distribuitor: Take Two Interactive. Ofertant: GameShop, ON-LINE. www.on-line.com. CERINTE MINIME: Procesor Intel Core 2 Duo 3.0 GHz. Memorie RAM 2 GB. Accelereare 3D 256 MB.

R.I.P. Rabbit

MEDAL OF HONOR

Eu sunt printre aceia la care prind chestiile cu sacrificiu de sine. Filme de genul Black Hawk Down, în care lumea moare ca proasta din greșeală sau mai ales din cauza greșelilor altora, mă fac să lacrimiez și să mă îndignez. Jocurile cu pac-pac tipic americane, în care soldații fac totul unul pentru altul și se aruncă pe o grenadă pentru a salva plutonul, mă impresionează la lacrimi, chiar dacă știu că cel care i-au trimis acolo nu dau doi bani pe ei și, mai ales, îi doare la parizer de motivul declarat, având cu totul și cu totul alte interese decât cele invocate pentru pornirea conflictului. Am o mare problemă cu guvernul american și cu războaiele pe care le pornește din motive pur economice, dar sunt sută la sută alături de soldatul care moare efectiv ca prostul pentru nimic.

Medal of Honor este unul dintre aceste jocuri care au reușit să smulgă o lacrimă de la mine în momentele tensionate. Este plin de momente hollywoodiene, regizate de fini psihologi ai rasei umane, dar care, dacă reușești să le privești detașat de motivul real, te fac să înghiți în sec și să te îndrepti spre cel mai apropiat centru de recrutare. Este doar un joc, dar cei care s-au ocupat de campania ce nu-ți ocupă mai mult de patru ore din timpul tău prețios au făcut o treabă excelentă.

După ce am terminat modul single player, am în-

cercat să îl conving pe cioLAN să se apuce de joc. Am încercat să apelez la sentimente și nu la rațiunea pură. Am încercat să îl conving să sară peste scripting-ul înfiorător, specific seriei Medal of Honor sau Call of Duty, și să ia jocul pur și simplu ca ceva nou, ce merită experimentat doar pentru feeling. Nu am reușit să-l conving. Problemele de genul pereții invizibili care nu te lasă să treci mai departe sau cactuși peste care nu poți să sari l-au făcut să zică pas și să ignore argumentele mele ce se

adresau inimii și nu creierului. Dacă nu poți să ignori aceste probleme legate de gameplay sau scripting-ul de doi lei, nu te apuca de campanie. Nu o să-ți placă. Dar dacă ai sângerat odată cu cei doi lunetiști din Black Hawk Down, dacă ai căutat și tu în mod inconștient artera secționată în coapsa soldatului odată cu infirmierul din același film, fă în așa fel încât să nu ratezi acest joc.

Emoțiile

Din Kabul spre vârful munților

Nu pot să vă spun mai nimic despre povestea din Medal of Honor. Nu are un fir lămurit, legat de o intrigă deosebită. Este povestea lui Rabbit, un pușcaș marin din trupele SEAL, care împreună cu echipa sa formată din Voodoo, Preacher și Mother, pleacă în Afganistan imediat după atacul din 11 septembrie asupra Turnurilor Gemene. Trebuie să se întâlnească cu Tariq, un informator afgan, care o să le dea anumite informații vitale pentru CIA. Acesta le spune despre existența în Valea Shah-i-Kot a unor baze ce adăpostesc aproape o mie de insurgenți talibani și membri Al-Qaeda. Evenimentele ulterioare îi poartă pe cei patru parteneri prin conflicte pe un aeroport și prin munții afgani. După cum ne-am obișnuit din cele mai recente titluri EA, de-a lungul jocului controlăm și alți combatanți, cum ar fi Deuce, un lunetist de excepție din trupele Delta Force și echipa sa, un army ranger pe nume Adams și un trăgător de pe un Apache, numit Hawk. Dar aceștia trei nu sunt prea importanți, ei folosind mai mult ca suport pentru acțiunea trupelor SEAL.

Primele misiuni ale jocului nu sunt prea interesante, fiind mai mult o introducere în atmosferă. Totul ia o cu totul altă turnură în momentele în care acțiunea se mută în munți. Acolo se poartă un adevărat război de gherilă, cu totul diferit de ceea ce am apucat să jucăm până acum. Evident, omorăm aceiași inamici cu zecle, ne enervăm că nu putem distruge un perete al unei colibe făcute din bălegar nici măcar cu bombardamente cu rachete ghidate aer-sol și ne blocăm în ceea ce cioLAN numea obstacolele de netrecut ale jocului, cum ar fi pereții invizibili și cactușii ce ne vin până la genunchi, dar pe care nu îi putem sări. Cu toate acestea, munții afgani, satele nenorocite prin care ne vârsăm sângele și peșterile în care ne-am băga deștele în ochi dacă nu am avea dispozitivele

Îți dau o mână, vrei?

Press F for buddy boost

Pe Alah!

Șșș!

cu infraroșu la ochi sunt zone noi și de un realism înfiorător. Realizate impecabil din punct de vedere grafic, locurile prin care ne plimbăm sunt impresionate și te întrebă de ce, de ce mama dracului ar vrea cineva să se bată pentru ele. Și mai ales, realizezi de ce acolo trăiesc cei mai sălbatici și mai răi fanatici ai lumii contemporane. Nu ai vrea să ajungi acolo nici măcar ca prieten al localnicilor. Este un joc ce te convinge să nu vrei să ai vrea odată de-a face cu afganii.

Experiența campaniei single player nu poate fi povestită. Ea trebuie trăită. Nu pot însă să nu visez la un asemenea joc care să nu fie îngrădit de scripting și bariere grafice artificiale.

Contra altora ca tine

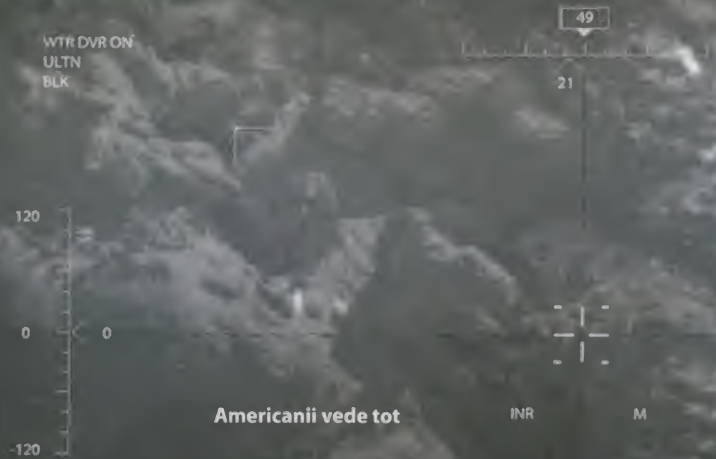
Jocul este cu totul altfel în multiplayer. De fapt, este un alt joc, ce se por-

nește cu un alt executabil, ce are alte arme, alt gameplay și chiar alte taste. Nu mică mi-a fost surpriza când am încercat să bag cuțitul în gâtul unui inamic și am rămas contrariat în spatele acestuia preț de câteva secunde lungi apăsând degeaba frenetic butonul cu care în single player scoteam cuțitul și linșam bandiți. Iar și mai mare mi-a fost surpriza când am încercat să mă așez pe burtă pentru a mă feri mai bine de gloanțele adverse și nu am putut. Deși în single player poți, în multiplayer nu mai e aceeași situație. Poți doar să te așezi ciuculete și să te rogi să nu ți se vadă fesul peste gard.

În hands-on-ul de multiplayer pe care l-am scris acum ceva vreme, v-am povestit doar de două moduri de multiplayer ce erau disponibile atunci. Un mod team deathmatch ce avea loc pe străzile unui mic cartier din

22/14

Kabul și un mod Combat Mission, în care o echipă trebuie să ia cu asalt la rând diferite puncte strategice controlate de inamic, pentru a ajunge la obiectivul final. În cadrul acestor Combat Missions, fiecare dintre obiective



Americanii vede tot

18:00:47

trebuie cucerit într-un anumit timp sau echipa ce le apără va câștiga meciul. De departe, acest tip de meci este cel mai interesant, cel puțin pentru mine.

Are un element de poveste ce poate face jocul să fie privit ca un mod cooperativ, în care inamicii nu sunt AI, ci soldați controlați de o persoană care

gândește la fel ca tine. Mult mai interesant decât celelalte moduri de joc, Sector Control (un fel de King of the Hill) sau Objective Raid, în care o echipă apără două obiective pentru a nu fi distruse de inamic.

În multiplayer, poți juca trei clase diferite. Un lunetist, un pușcaș și un soldat din Special Ops. Primele două sunt clare, ești un lunetist sau un răcan. Soldatul din Special Ops este unul specializat pe arme devastatoare la mică apropiere, cu rată mare de foc, plus că mai poate folosi un aruncător de rachete. În funcție de cât de bine te descurci cu fiecare, vei crește în nivel și vei primi arme noi și upgrade-uri pentru acestea. Însă armele nu sunt deloc multe, plus că odată obișnuit cu una, vei rămâne cu ea pentru întotdeauna. La fel ca în Call of Duty, dacă reușești să omori mai mulți adversari la rând fără să

mori, vei putea apela la ajutorul mortierelor sau al bombardamentelor cu avioane în locurile alese de tine. Interesant este că aceste atacuri speciale nu se fac după un anumit număr de kill-uri, ci după un anumit punctaj atins. Astfel, dacă uci normal, primești doar 10 puncte. Dacă reușești să dai un headshot, primești 15, iar dacă cel pe care l-ai ucis este peste nivelul 9, adică a devenit un soldat Tier 1, acest frag îți mai oferă încă 5 puncte extra. Primele atacuri speciale le primești odată ce ai atins 50 de puncte.

Până la urmă, jocul va rămâne interesant doar ca multiplayer, deoarece campania extrem de scurtă nu o vei putea juca la infinit, mai ales că nu oferă un grad înalt de jucabilitate din cauza scripting-ului masiv.

Koniec



CALL OF DUTY 4

Se poate spune că cele două jocuri sunt identice ca feeling. Ambele au o campanie single player scurtă, marcată de scripting. Ambele au un multiplayer puternic identic ca gameplay, dar diferit doar prin modulul noi de joc oferite de Medal of Honor. Dacă ți-a plăcut Medal of Honor, joacă și Call of Duty 4. Redproca este de asemenea valabilă.

*LEVEL IANUARIE 2008

BUNE:

- o campanie single player ce te atinge la sentiment
- un multiplayer foarte interesant, deși deloc original

RELE:

- scripting până la Dumnezeu
- obstacole prin care nu poți trage
- mediu pe care nu-l poți distruge și care mi se pare ceva de ne-crezut în zilele noastre

CONCLUZIE:

După o campanie de single player foarte interesantă, dar foarte scurtă, jocul își pierde din interes dacă nu ești un fan al multiplayer-ului. Dacă ești un fan al multiplayer-ului, poți chiar să ignori single player-ul, mai ales că este cu totul și cu totul diferit.

8,1

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	06
IMPRESIE	08

Gen FPS Producător EA Distributor EA

Ofertant GAMESTOP ON-LINE

CERINTE MINIME: Procesor Pentium D 3.0GHz Memorie 2GB RAM
Accelerare 3D NVIDIA GeForce 6400

Tier 1				
First In	Rank	Player Name	Medals	Completion Time
Breaking Bagram	1	Fogghost	★★★	00:07:18
Running with Wolves...	2	jmarsh667	★★★	00:07:34
Dorothy's a Bitch	3	slasher9	★★★	00:07:40
Belly of the Beast	4	Recon101	★★★	00:07:47
Friends From Afar	5	MajorLSD	★★★	00:07:52
Compromised	6	MajikGTF	★★★	00:07:56
Neptune's Net	7	Sgt Bilko88	★★★	00:08:29
Rescue the Rescuers	8	cBoigah	★★★	00:08:38
GLOBAL	9	LingLingRUS	★★★	00:08:48
	10	GIVEMEANAME	★★★	00:08:53
	11	KissyBoots	★★★	00:09:15

Complete the level below par time to get the medal.

PLAY

Locul în care te poți da mare

JUMP TO TOP

LOGOUT

BACK

THE LORD OF THE RINGS ARAGORN'S QUEST™



ÎN CURÂND

MÂNUIEȘTE SPADA, TRĂIEȘTE AVENTURA, DEVINO O LEGENDĂ

www.aragonsquest.com/uk

Intră în pielea legendarului Aragorn

Mod Co-op cu acțiune la cote maxime

Luptă-te cu minionii pedestri și călăreți ai lui Sauron

Wii

NINTENDO DS

PS3

PS2

PSP

NEW LINE CINEMA

WB GAMES

12
www.pegi.info

THE LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Toate mărcile comerciale sunt proprietatea respectivelor lor deținători. Nintendo DS și Wii sunt mărci comerciale deținute de Nintendo. "PS3", "PS2", "PSP" și "PS" sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment. Toate drepturile rezervate.

© 2010 New Line Productions, Inc. Orice conținut The Lord of the Rings cu excepția celui din filmele New Line © 2010 The Saul Zaentz Company ("SZC"). The Lord of the Rings: Aragorn's Quest, The Lord of the Rings și denumirile personajelor, evenimentelor, articolele și locurile în care se petrece acțiunea sunt mărci comerciale deținute de SZC și sunt folosite sub licență Warner Bros. Interactive Entertainment. Toate drepturile rezervate.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)

F1 2010

Formula 1™

Înainte de a intra în detalii, aş vrea să se consemneze faptul că nu am internet. Am rămas fără, o perioadă. Nu, nu în România, în altă parte, pentru că dacă e un lucru la care ţara noastră excellează, ăla e internetul. E pe toate drumurile şi pentru toate buzunarele. Şi mai şi merge.

Aşadar, plec cu un handicap. Unul major, pe care îl simt foarte acut pentru că sunt dependent. Şi dependent rău. De-ala țin să-l menţionez. Aşadar, dacă review-ului acesta simţiţi că-i lipseşte ceva, probabil e informaţia de pe Wikipedia, opiniile altor review-eri pe care le împrumut şi eu uneori (ce să faci, nu le poţi şti pe toate) şi convingerile principale alimentate de spatele asigurat de internet, când fac pe deşteptul (Americaniis de vină!).

Povestea

A fost odată ca niciodată un anonim care a descoperit că există lucruri care se învârt, ca de exemplu Roata. Aşa a descoperit-o. Pe urmă, a venit altul care a luat 4 roţi, le-a unit între ele şi a dat drumul angrenajului la vale. Într-un final, a venit un alt deştept care a montat o cârmă la roţile din faţă şi a plătit pe altul să testeze angrenajul. Aşa au apărut inginerul şi pilotul de teste. Şi s-au înmulţit şi au împânzit pământul. În timp, a apărut motorizarea animală, respectiv managerul. Restul nu

mai e aşa interesant pentru că e cunoscut.

În cele din urmă, a apărut Formula 1, care nu are acest nume degătit de la nimic, ci este culminarea carierei unui pilot de curse realiste, pentru care mulţi, odată ajunşi acolo, se bucură de viaţă. Este cea mai difi-

calitate de pilot de curse, chiar dacă niciodată nu va reuşi să se claseze mai sus de 15. Dacă în schimb eşti mai bun decât cel mai bun, atunci gloria e a ta. Din păcate, în stil european, pentru că americanii găsesc complet plicticoase cursele de F1. Prea puţine explozii şi accidente. Complet nespectaculoase. Noroc cu Rourke că s-a apucat să taie maşini în bucăţi la Monaco, cu biciul său auto-neuronic, aşa nord-americanii au aflat că în Europa nu se circula repede numai pe autostrăzi cu maşini foarte mici...

Clasificări

Aşadar, Codemasters, în stilul său complet nespecific, a ales să creeze un joc gri, fără prea mare spectaculozitate. Realist chiar. Ştiu că multă lume va spune că lipseşte destul de mult „realism” din F1 2010, dar hai să fim serioşi, chiar credeţi că un joc ca Grand Prix 2 s-ar mai

Oare aşa o fi şi în realitate?! Nu chiar...

cilă dintre competiţiile oficiale automobiliste pentru că nu există alt loc unde întreg ansamblul de abilităţi ale unui pilot să fie testate atât de extrem. Un pilot de Formula 1 trebuie să excelleze în toate ariile specifice (inteligentă, reacţii, rezistenţă fizică etc.) ca să aibă şansa de a fi recrutat de un club de F1. Pentru majoritatea, recrutarea este în sine încununarea



vinde aşa de bine azi?! S-au dus vremurile în care se cereau anumite calităţi de la un jucător pentru a putea juca un joc. Acum un joc trebuie să fie uşor accesibil şi cu o pantă de învăţare suficient de modulată astfel încât oricine să poată juca orice joc de pe piaţă. Altfel nu ai cum să te îmbogăţeşti din entertainment. Însă, din acest punct de vedere, F1 2010 este destul de avansat ca simulare.

Ceea ce avem în faţă este totuşi cam cel mai complex şi mai optimizat joc de Formula 1 făcut vreodată de la F1 Challenge încoace. Pe de altă parte, e şi cam singurul pentru PC... Dar asta e o altă discuţie. Cert e că am reuşit să joc varianta de PC şi pe cea de Xbox 360, atât cu controller, cât şi cu volan. Prin comparaţie, evident varianta de PC este superioară grafic celei de 360. Cea de PC însă pierde la optimizarea pentru controller. Astfel, pe Xbox 360, cu volanul este o plăcere. Ceea ce e o problemă de fapt pentru cei care preferă PC-ul.

Principii

Dilema mea este acum punctul de vedere din care să judec jocul. Ca structură a gameplay-ului, jocul are clasicele moduri Grand Prix/Quick Race cu un multiplayer obişnuit pe care nu l-am testat (vezi mai sus de ce),

să aduci beneficii atât clubului, cât şi pe plan personal în materie de contracte. Ajungi să ai acces la tehnologie mai avansată, la maşini mai puternice, mai eficiente etc. Este un mod carieră gândit foarte bine. Dacă eşti pasionat de F1 cu adevărat, este ceea ce ar trebui să alegi.

Problema este că jocul cere un lucru de la jucător care costă şi care se cheamă volan. Am încercat să joc jocul atât cu controllerul de 360, cât şi cu Saitek PS2700-ul meu, care este excepţional pentru alte jocuri gen Dirt 1 şi 2, Grid, Superbike etc., şi nu am reuşit. Am reuşit ceva mai bine din taste, dar este foarte, foarte dificil. Mecanica şi fizica jocului combinată cu stilul de mapare al controalelor m-au adus la un nivel foarte ridicat de frustrare. Am jucat multe ore ca să ajung cât de cât să pot ţine maşina pe stradă cu setări de realism minime. Pe de altă parte, în 10 minute de când am pus mâna pe volan, cu setări de realism la maxim, am terminat în primii 5 din prima cursă de Grand Prix (evident, cunoşteam traseul foarte bine).

Aşadar, cum facem?! Nu are treabă cu realismul sau cu alte lucruri. Jocul oferă o experienţă de trei lei pentru marea masă a oamenilor care nu au volan, în contrast cu ceea ce oferă pentru cei care au. Şi nu e vor-

ba de abilitatea mea de a folosi controllerul pentru că pe aia mi-am dezvoltat-o serios în ultima vreme. Uf... veşnica problemă a detronării unui joc din cauza controlului... Aleg ca de data asta să fiu indulgent. Vom pleca de la ideea că nu am eu suficientă îndemânare şi voi trata jocul prin prisma experienţei cu volanul (vezi mai jos de ce).

Gameplay

Plecând de la Dirt şi continuând prin GRID spre Dirt 2 şi 3, Codemasters a folosit la maximum engine-ul grafic şi fizic pe care îl deţine. Faptul că a ales să construiască şi un joc de Formula 1 prin el era doar o chestiune de evaluare a profiturilor. Pentru că a avut grijă de ceea ce contează. Iar ceea ce contează sunt traseele de exemplu. Acestea au fost reproduse cu o acurateţe deosebită care merită un premiu. Un alt lucru care contează sunt maşinile. Personal, nu am absolut nimic de obiectat la



Un altfel de omagiu

HALO
REACH

Cu Halo: Reach, Bungie încearcă să închidă cercul într-un mod spectaculos, punând capăt unei francize care și-a vândut progenerurile exclusiviste mai ceva ca pâinea caldă de-a lungul timpului.

Însă Reach este un prequel, acțiunea din joc petrecându-se cu ceva timp înaintea evenimentelor din primul joc al seriei, Halo: Combat Evolved, iar rolul care ne-a fost rezervat este cel al lui Noble 6, un soldat Spartan al armatei UNSC, staționat pe planeta Reach. Misiunea lui, precum și ale celorlalți Spartani din grupul ale cărui rânduri le îngroașă, este să respingă hordadele extraterestre Covenant care au invadat-o și să lase povestea să curgă frumos pe măsură ce avansează către deznodământul final. Dar nu o să vă spun prea multe despre ea, pentru a nu strica plăcerea fanilor care încă nu au pus mâna pe Reach. Ajunge să știți că este foarte reușită și antrenantă, chiar dacă plină de clișee și extrem de previzibilă pentru gusturile unui veteran al genului. Pentru că Reach le este dedicat în primul rând fanilor se-

riei, nu neapărat unuia ca mine care, deși nu este, le-a jucat pe toate și a strâmbat din nas în fața primelor două. Halo 3 și Halo: ODST au fost singurele cu adevărat memorabile.

Totuși, Halo: Reach nu mi-a înșelat așteptările și s-a dovedit a fi exact ceea ce mă așteptam să fie: o sumă de clișee bine încheiate și explozate cu măiestrie. Cu toate acestea, tragicul său final m-a lăsat teribil de rece, dar asta este cu totul altă poveste. Clișeul suprem pur și simplu ESTE.

De-a joaca

Gameplay-ul este cursiv, tranzițiile între secvențele cinematice și acțiunea în sine sunt line, iar controlul foarte intuitiv. În plus, jocul mustește de noutăți care îmbogățesc experiența de joc, ciudat fiind doar faptul că, pentru un prequel, Reach are surprinzător de multe. Mecanica de joc a fost îmbunătățită în așa manieră încât să asigure deplasarea cursivă dintr-un punct în altul și

abordarea oricărei provocări cu încredere. Tocmai de aceea, costumul sau armura Spartanului de serviciu vine cu un sistem de abilități care înmulțesc opțiunile jucătorului, cum ar fi armură infinită, holograme care să inducă inamicul în eroare, jetpack-uri care să te propulseze în aer, posibilitatea de a sprinta la disperare, invizibilitate și scuturi defensive. Însă odată ce ai activat o astfel de abilitate, ea expiră după un anumit interval de timp și trebuie lăsată să se regenereze după fiecare utilizare.

Printre noutățile notabile se numără și vreo două vehicule, însă lupta spațială de la bordul propriei tale nave mi s-a părut a fi singura experiență „mecanizată” cu adevărat inedită. Manevrarea navei prin spațiu este intuitivă, o reală plăcere, iar înclăștrările surprinzător de relaxante.

O altă noutate pentru serie o constituie posibilitatea personalizării personajului. Jucătorul câștigă puncte în joc (atât în single, cât și în multi) ce pot fi apoi cheltuite pe componente ale armurii mai eficiente decât cele

O nouă jucărie de pilotat deasupra capitalei. Cea de pe Reach



pe care deja le poartă sau de mai mare efect. Iar de această dată, oricine poate juca din perspectiva unei femei Spartan.

Campania solo se întinde de-a lungul a șapte, poate opt ore, hai maximum nouă și poate fi jucată în mod cooperativ de către patru jucători, iar componenta multiplayer este din nou unul dintre elementele forte la care ne așteptăm de la un joc Halo. Cu 17 hărți, câteva moduri noi de joc, cum ar fi Firefight, și opțiuni de personalizare a experienței online, multiplayer-ul din Halo: Reach este tot ceea ce și-au dorit fanii, mai puțin câteva bug-uri și o mulțime de trișori. Altfel, luptele sunt frenetice, înclăștrările antrenante, iar cu un patch se pot rezolva multe. Sfat: acolo unde este posibil, puneți mâna pe pumnalul energetic și încercați să vă luați adversarii prin surprindere; o singură lovitură

Arma perfectă pentru luptele de aproape. Strălucește în multiplayer



Uneori, lupta devine surprinzător de tactică



sajele, adesea grandioase, te pot lăsa cu gura căscată. Singurul lucru de care se împiedică noul engine este tocmai hardware-ul consolei, frame rate-ul scăzând alarmant în timpul unor bătălii și pe parcursul unor cutscene-uri, ceea ce mă face să cred că 360-urile din dotare ar avea nevoie de upgrade. Totuși, n-ar fi stricat o optimizare.

În schimb, componenta audio este excelentă. Sunetul unei explozii te unge pe șira spinării, dialogurile sunt clare, iar vocile distincte, pline de personalitate.

Nici coloana sonoră nu e de lepădat, iminența distrugerii fiind perfect percepută și prin intermediul muzicii, nu numai prin explozii și cutremure vizibil devastatoare.

Singura mea mare nemulțumire este că nici până în ziua de azi nu au reușit să facă din AI un șofer bun, camarazii fiind aproape paraleli cu acest domeniu de activitate. Ar mai fi și niște bug-uri care, dacă nu ar fi fost amuzante, probabil că nici nu le-aș fi băgat în seamă. Nu sunt multe, nu încurcă și chiar m-au distrat. Cine știe, poate că nici nu sunt bug-uri...

This is the end,
Beautiful friend...

Rezumând, putem spune că Reach este un final perfect pentru franciza Halo. Povestea este interesantă, gameplay-ul aproape perfect, grafica superbă, iar sunetul de o calitate rar întâlnită. Pentru adepții pac-pac-ului pe consolă este un titlu demn de butonat, iar pentru fanii seriei, FPS-ul suprem care le va uda chilozeii. Mă opresc aici cu trănăneala și vă aștept online.

KIMO

alternativa



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Dacă vrei un FPS ceva mai ancorat în prezent, plin de umor, acțiune frenetică și un multiplayer care pune accentul pe munca în echipă, nu ratați Battlefield: Bad Company 2. Luați-vă doza de calitate.

*LEVEL MAI 2010

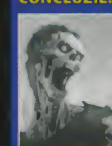
BUNE:

- ▶ grafica de zile mari
- ▶ sunetul
- ▶ gameplay aproape impecabil
- ▶ multiplayer spectaculos

RELE:

- ▶ poveste previzibilă
- ▶ AI cu probleme de orientare
- ▶ The End

CONCLUZIE:



Numai timpul ne va dovedi dacă Bungie a încheiat cu adevărat aventura Halo. Deocamdată, Halo: Reach este opțiunea logică pentru orice fan și împătimit al genului, posesor al unei console Xbox 360. Bravo Bungie!

8,9

GRAFICA
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE

09
10
09
09
07
09



Gen FPS Producător Bungie Distribuitor Microsoft
Ofertant GameShop.ro ON-LINE bungie.net/Projects/Reach



Începem cu un schimb de politețuri



De ce n-am trage și cu tunul?



Jetpack-ul face treaba mult mai interesantă

Dead of the Rising Sun

DEAD RISING 2

Nu am jucat primul Dead Rising. Respectabilul joc cu zombie ne-a călcat pragul într-o vreme în care eu eram ușor alergic la console, iar mândria redacției era un televizoraș cu tub catodic și cu o diagonală de toată rușinea. Am spus pas și mi-am făcut de lucru pe alte meleaguri gameristice. Atunci când am realizat că Xbox-ul nu mușcă (rău), iar stăpânirea ne-a făcut cadou un elcedeu măreț, ia Dead Rising-ul de unde nu-i. A dispărut pârdașul ca un creier de papagal în masea cariată a unui zombie cu probleme de dentiție. Între timp, a mai apărut și o versiune pentru Wii (Chop Till You Drop), despre care am scris prin vara lui 2009 și care... de fapt nu-mi mai amintesc nimic despre el decât că l-am scris anul trecut. Clar, nu mi-a spus prea multe și nici nu mi-a potolit foamea de zombie. Să-i fie drijba ușoară. Nu-i nimic, m-am consolată eu, îmi voi scoate părleala cu Dead Rising 2, mai ales că apare și pentru PC. Zis și făcut. Mi-am anunțat stăpânii că vreau Originalul, de la distribuitor, să gust și să vă împărtășesc experiența completă Dead Rising 2. Însă Originalul nu

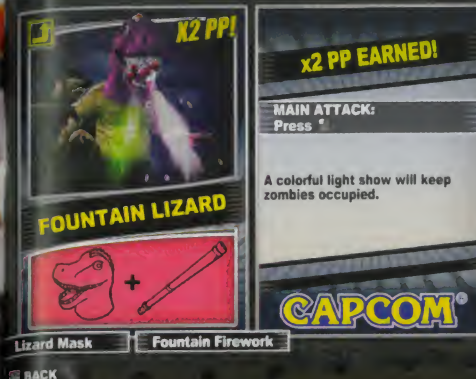
Tyrannosaurus Zombrex

Dar să o luăm cu începutul. Cum ajungi tu, un fermier pașnic din Farmville, să-ți ineci amarul în sângele celor 1475 de nemorți uciși? Pentru a vă lămuri, ar trebui să fac o paranteză și să vă explic pe scurt ce înseamnă Terror is Reality. Mica „epidemie” din Willamette a scăpat de sub control, în ciuda eforturilor armatei de a o ține sub control, iar zombie-ul s-a înclinat încet, dar sigur, în viața de zi cu zi a cetățenilor cinstiți (mulțumită preapotentului Zombrex, un fel de vaccin care ține infecția la distanță dacă este administrat regulat). Nu, nemortul n-a fost dresat să aducă ziarul, să tundă peluza sau să meargă la cumpărături. Este o creatură mult prea nobilă pentru asemenea sarcini triviale. Armatele de morți-vii fără ocupație au intrat în show-biz și au devenit vedetele unui reality show nu cu mult diferit față de morții dezgropați începând cu ora 17:00 pe toate canalele de televiziune. Dacă reușiți să vi-l închipuiți pe Măruță ca un negru vânos de doi metri, iar vestita lui canapea ca un fierăstrău circular, veți reuși să vă faceți o idee despre ceea ce înseamnă Terror is Reality: un show în care patru bipezi înzestrați cu rațiune măcelăresc în diverse moduri sute de zombie. Terror is Reality este, de asemenea, modul multiplayer al lui Dead Rising 2, dar despre el puțin mai încolo. Chuck Greene, individul în ale cărui cizme de motociclist suntem plasați la începutul jocului, este un

concurrent de succes la acest reality show care se desfășoară în Fortune City, o copie virtuală a Vegas-ului real. În timpul unei „reprezentări”, cirezile de zombie păstrate pentru „concurs” sunt eliberate de o mână criminală și împrăstiate haos și deznădejde prin cazinouri, restaurante și magazine. Chuck este acuzat pe nedrept și, ajutat de Mănuitorul de Mouse, va încerca să-și dovedească nevinovăția până la sosirea armatei. Știm cu toții ce se întâmplă când vine armata... În goana lui după adevăr (și goană va fi, căci toate misiunile, principale sau secundare, au o limită de timp, deci va trebui să vă drămuți bine secunde), Chuck își va găsi puțin timp să salveze supraviețuitori, să ia de guler diverșii psihopați (un fel de boși foarte enervanți) care fac hoardele de zombie să pară niște turme de mielușei. Toate acestea se vor întâmpla pe parcursul a șase sau șapte ore. Sau mai mult dacă reluați „campania” single (chestiune încurajată de finalurile multiple, sunt vreo șase, și de diversitatea vânătorii de zombie).

Cleaning Las Vegas

Dacă ați jucat Dead Rising întâiul, știți la ce să vă așteptați. La un joc relaxat, cu un storyline subțirel, dar nu complet plictisitor, la cât mai mulți zombie măcelăriți, la mult umor și parodie. Cu mici excepții. Dintre care una este Katie, fiica lui Chuck. Pentru ea veți fi obligați



să procurați Zombrex în fiecare zi. Dacă nu-și primește Zombrexul la timp, micuța va îngroșa rândurile nemorților și te cam trece un fior pe șira spinării când te gândești că puștoaica simpatică ar putea să beneficieze de același tratament pe care îl aplici tu morților-vii. Brrr. În rest, Vega... Fortune City vă stă la picioare. Posibilitățile sunt imense. Aveți la dispoziție o grămadă de obiecte care pot fi folosite la eliminarea inamicului, iar dacă acestea nu vă ajung, au fost introduse combo-weapons, o colecție impresionantă de... le vom zice mecanisme... dintre care majoritatea au efecte din cele mai devastatoare și mai comice. Și vă oferă multe multe pp (punctișoare care vă ajută să creșteți în nivel) când reușiți să maziliți vreun zombie cu ele. În alte cuvinte, vânătoarea de zombie nu e foarte complexă, dar are ale naibii de multe aspecte. Ii puteți vâna cu greble, drujbe, cărucioare cu roțile motorizate, găleți cu bormașini, bâte de baseball cu cuie, aruncătoare de discuri, aruncătoare de flăcări improvizate... și lista poate continua până mâine... Pentru fashioniști, oferta este la fel de mare. Omorâți zombies în chiloți, în ținută de seară, în trening, în șalopetă... magazinele furnizează!!! Eu nu am prea căutat hăinuțe în joc, de-abia pridideam cu ucisul de zombie, dar dacă vă pasionează „șopingul”, să știți că aveți ce face în Dead Rising 2.

M-a deranjat puțin că limita de timp impusă misiunilor nu m-a lăsat să mă dezlănțui în voie asupra cirezilor de zombie (unde prin „voie” mă refer la cel puțin trei „trofee” pe secundă, 180 pe minut, 10800 pe oră), dar nici cele peste trei mii de victime pe care le vei face până la final nu sunt de ici, de colo... A, și m-au mai scos din sărite luptele cu psihopații, o serie de „mini-boși” care au prostul obicei să-ți scoată peri albi până reușești să îi culci la pământ. De fapt problema e că nu te enervează... creativ. Au o cărcă de sănătate, sunt răi ca Satana



(de exemplu Antoine, un bucătar grăsun care reușește să sprinteze de vreo trei ori mai repede decât Chuck, un individ bine făcut, campion la motocros, deci în mare formă sportivă) și la un moment dat te cam plictisești să dai 10 minute în ei pentru ca, atunci când mai au un milimetru de sănătate, să-ți ia și ultimul punct de viață obligându-te să reiei save-ul făcut cu 20 de minute în urmă. Ick!

Unde-s mulți...

Multiplayer-ul, adică Terror is Reality și modul co-op, e o adădire binevenită. Ar fi și mai binevenită dacă sistemul infect de matchmaking (spuneți în cor... „multumim GFWL!!!”) nu te-ar ține cu zecile de minute până să-ți găsească măcar doi oponenti. Încercam ieri să fac niște screenshot-uri cu cele patru „probe” și, după o oră în care nu am reușit să joc nici măcar un meci, mi-am cam băgat picioarele în el multi. Și e păcat, căci fudulia nu este singurul motiv pentru care ai vrea să umilești străini în multiplayer. Bani câștigați pot fi transferați unui savegame și folosiți în single player. Pe scurt, avem patru „probe” în care trebuie să obținem punctajul maxim. Ne va introduce la volanul unei mașinuțe cludate și va trebui să „accidentăm” un număr cât mai mare de zombie, colecționând... sânjeeeee... pe care îl vom depozita într-unul dintre cele... patru (cred) „rezervoare” de pe marginea arenei. O altă probă ne va obliga să ucidem zombie cu o pușcă cu lunetă. Și așa mai departe, restul le veți descoperi singuri. Între noi fie vorba, nu m-a încântat atât de tare multiplayer-ul. Mai lungeste puțin durata de viață a jocului, dar nu e ceva despre care să

povestești strănepoților. Singura chestiune (și singura motivație) care m-a uns pe suflet a fost, cum vă spuneam mai sus, transferul în single al banilor câștigați în multi. Partea cea mai meseriașă e că nu va trebui să vă clasați pe primul loc ca să-i câștigați. Modul co-op, în schimb, e mult mai plăcut, deși e recomandat să îl „testați” alături de un amic. Asta dacă nu vreți să albiți așteptând ca matchmaking-ul să vă „lipească” de un necunoscut...

De mă voi scula...

Mi se șoptește din colț că Dead Rising 2 ar fi mai cu moț decât predecesorul său. Cum v-am spus și la început, n-am de unde ști. Ce știu eu e că poate fi deosebit de relaxant să te arunci în mijlocul oceanului de zombie cu o drujbă în mână, iar Dead Rising 2 îți oferă această șansă. Un joculeț relaxant, pe care îl butonezi cu zâmbetul pe buze (mai puțin atunci când cauți Zombrex pentru Katie) și cu o privire de maniac în ochi, Dead Rising 2 merită un loc în Zombie Hall of Fame, alături de tac'su și Left 4 Dead. Și are un efect terapeutic garantat. Pentru persoanele trecute de 18 ani, desigur. Bine, hai 16.

cioLAN

alternativa



LEFT 4 DEAD

E first person shooter, nu-l poți îmbrăca pe Bill în tutu și nici nu poți cați nemorți cu mopul, dar cantitatea de zombie pe centimetru pătrat și multiplayer-ul bestial îl fac recomandarea perfectă pentru vânătorii de morți-vii.

*LEVEL IANUARIE 2009

BUNE:

- ▶ oferta de... arme
- ▶ posibilitățile de personalizare
- ▶ zombie. Mii de zombie

RELE:

- ▶ matchmaking-ul
- ▶ campanie single cam scurtă

CONCLUZIE:



Vreți zombie? Luați zombie cât nu puteți duce! Efect terapeutic garantat.

GRAFICĂ 08
SUNET 08
GAMEPLAY 08
MULTIPLAYER 08
STORYLINE 07
IMPRESIE 09

Gen Action Producător Capcom Distribuitor: Blue Castle
Ofertant GameShop.ro ON-LINE deadrising-2.com

CERINTE MINIME: Procesor 2,4 Ghz Memorie 1 GB (2GB Vista, Win7)
Accelerare 3D 256 MB



Bigger and better? Vom vedea

FIFA 11

Nici nu vreau să mă obolesc să calculez câte jocuri ale seriei FIFA a lansat până acum Electronic Arts. Multe. Foarte multe. A ajuns deja în punctul în care nu prea mai are ce chestii noi să adauge pentru a modifica gameplay-ul până nu rezolvă problemele existente. Anul trecut, FIFA 10 a fost de departe cel mai bun joc al seriei, cu cele mai interesante inovații și cu cele mai puține hibe. De aceea, speram ca, anul acesta, FIFA 11 să fie doar un FIFA 10 din care să

dispară problemele stresante și să nu mai vedem bug-uri. Nu a fost să fie.

Încearcă, încearcă și iar încearcă...

Se pare că Electronic Arts nu se mulțumește niciodată cu puțin. Vrea totul și îl vrea deodată. Nu este un lucru rău. Și eu vreau totul acum, dar nu se prea poate. La fel, și EA învață asta în fiecare an. Nu am înțeles niciodată de ce într-un an nu se mulțumesc doar cu o versiune revizuită a jocului de

anul trecut. Mai ales că feedback au, slavă Domnului, o grămadă. Vuiesc forumurile de probleme și cereri. Cred că un nene de la conducere, care nu a pus în veci mâna pe un controller, cere an de an noi chestii cu care să închidă gura lumii pentru două săptămâni după lansare.



Așa a ieșit FIFA 11. Un FIFA 10 cu trei chestii în plus, dar cu aceleași probleme pe care seria FIFA le are de ani de zile. Hai să vorbim un pic despre ce lucruri noi avem acum în joc. Cea mai importantă adădire adusă jocului este Personality Plus. În funcție de calitățile din viața de zi cu zi ale jucătorului real, acum și corespondentul virtual se bucură de una sau mai multe calități speciale. Astfel,



Aleargă pentru nevastă-sa

dacă jucătorul real este un foarte bun dribleur, și cel din FIFA 11 este foarte greu de deposedat. Dacă are un șut extraordinar de la distanță, la fel de bine se descurcă și în joc. Este foarte bun la executarea loviturilor libere, în joc sistemul de executare a loviturilor de pedeapsă este mult mai înțelegător cu tine. Și tot așa. Problema cu această caracteristică este că, dacă nu ești un mare fan al jocului de fotbal, toate aceste calități ale jucătorilor îți scapă. Adică nu știi că Ronaldo este un bun executant al loviturilor libere, astfel că nu îl vei selecta din dropdown list-ul ce se deschide, deoarece altul are un scor mai mare. Evident că, dacă vei fi foarte atent în faza de team management al jocului, vei putea vedea că mulți dintre jucăto-



rii marilor echipe au niște semne după nume, iar fiecare dintre acestea denotă o anumită valență pentru un anumit tip de joc. Însă în timpul meciului uiți și devine un pic degeaba. Astfel, această caracteristică este folosită doar de puțini dintre cei care joacă FIFA 11 la adevărată sa valoare.

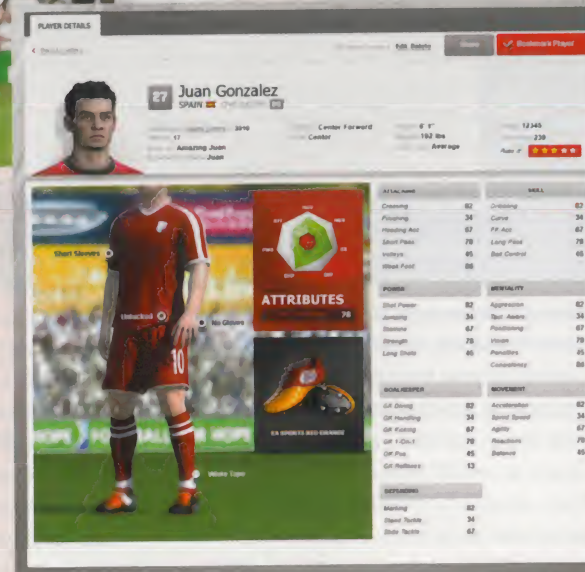
Cea de-a doua caracteristică introdusă în FIFA 11 este noul mod de a da pasă. În funcție de cât de mult ții apăsat pe butonul de pasă, vei controla nu numai puterea pasei, dar și jucătorul la care

ea va ajunge. Dacă vei uita degetul pe butonul de pasă, doi sau chiar trei dintre jucătorii tăi de pe traiectoria pasei vor sări peste minge, considerând că mingea nu le era destinată. Asta nu ar fi o

mare problemă dacă ar funcționa chiar așa. Dar să spunem că un jucător căruia vrei să-i pasezi se află la mai mult de cinci metri de tine și este o mare posibilitate ca mingea să fie interceptată dacă nu o lovești puternic. Așa că dai mai tare în minge pentru a nu-ți fi suflată de adversar. Surpriza este când jucătorul căruia îi era destinată pasa sare dezinvolt peste ea, iar în spatele său nu este nimeni care să o recupereze. Îți cam vine să turbezi.

Cea de-a treia chestie nouă introdusă este într-adevăr mișto, deși inutilă, deoarece nu are bătaie lungă. Acum poți fi portar într-un meci. De ce este cumva inutil? Pentru că dacă nu joci într-un meci de 11 pe 11 adversari umani, rămâi ca prostul să te uiți la meci de pe linia porții, având trei intervenții pe meci, deoarece calculatorul joacă pe cât se poate de realist, cu foarte puține faze de poartă și mai ales cu foarte puține faze de poartă ce necesită o intervenție spectaculoasă din partea ta.

Dar hai să vedem ce NU au făcut nici în această versiune. În continuare, AI-ul este complet lipsit de agresivitate. Și nu vorbesc despre AI-ul ce controlează echipa adversă, ci despre cel care este responsabil cu controlul coechipierilor. Niciodată nu îi vei vedea că au o viziune asupra jocului. Dacă mingea nu se îndreaptă direct spre ei, aproape că o ignoră complet. O pasă mai sănătoasă ajunge aproape sigur în brațele adversarilor, deoarece



Liber la scheme

chiar dacă mingea trece cu viteză melcului turbat la doi metri de un coechipier, acesta preferă să se scarpine dezinvolt în nas. Această problemă nu este deloc nouă și de aceea este cu atât mai enervantă. De ani de zile lumea se plânge de acest fapt, iar cei de la EA se scarpină la rândul lor în nas.

Cu toate aceste probleme, jocul nu este prost. Nici pe departe. Este chiar mai bun ca FIFA 10. Are mai multe lucruri în plus. Noul Personality Plus funcționează excelent, mai ales după ce joci mai multă vreme cu aceeași echipă și înveți punctele forte ale fiecărui jucător în parte. Cu toate acestea, parcă aș fi preferat în locul inovațiilor rezolvarea problemelor de mult existente.

Koniec

alternativa



FIFA 10

După cum am spus acum câteva luni, din nefericire, PES nu mai este o alternativă pentru seria FIFA. A rămas în urmă și nu mai face față noilor simulații de fotbal ale EA. Dacă dorești o alternativă viabilă pentru FIFA 11, singura ta alegere este FIFA 10.

*LEVEL NOIEMBRIE 2009

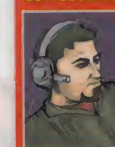
BUNE:

- Personality Plus
- noul sistem de pase

RELE:

- noul sistem de pase
- vechile bug-uri

CONCLUZIE:



Un nou joc al seriei FIFA, cu inovații, dar cu aceleași mari probleme. Niciun mod nou de joc. Suntem blocați în același mod Career, ca jucător, manager sau amândouă, iar Virtual Pro este la fel. Nimic nou pe frontul de vest.

8,2

GRAFICĂ

09

SUNET

08

GAMEPLAY

07

MULTIPLAYER

09

STORYLINE

08

IMPRESIE

08

Gen Simulator sportiv Producător EA Distribuitor EA Ofertant GameShop.ro ON-LINE ea.com/uk/football/localize/fifa

Armored Princess expandat

Dacă The Legend și Armored Princess au picat la fix pentru a indulci așteptarea lui Heroes VI - ba chiar au plusat, căpătând o bază măricică de fani, recenta dezamăgire provocată multor amatori de Fantasy TBS prin Disciples III și-ar putea găsi alinarea în... mai mult King's Bounty.

Așa se face că sovieticii de la Katakuri au lansat un expansion pentru Armored Princess, năr mercenar din Endoria, angajându-se să câștige luptele din Thousand Emperors Arena. Bătăliile se dau împotriva creaturilor și eroilor inamici, culminând, treptat, cu înclăștrări în care trebuie să tăbăcești poponețurile (sau 100% compatibil) a opt boși puternici, unii deja familiari din incarnările precedente. Desigur, pentru asta ai la dispoziție noi abilități, scutieri, obiecte și creaturi,

difficultatea venind din alegerea cocteilului potrivit pentru fiecare etapă a arenei și, bineînțeles, din încercarea de a reduce pierderile pe câmpul de luptă. Per total, o campanie foarte provocatoare, cu durată crescută și de dificultatea bătăliilor. În cea de-a doua campanie nouă, Defender of the Crown, prințesa Amelie se întoarce acasă. Viața nu devine însă mai ușoară, fiindcă educația ei militară și geopolitică nu poate fi



Amelie, la povești cu Kraken-ul din The Legend

King's Bounty®

CROSSWORLDS



Noi rânduri prin cartea cu vrăjeli

Princess (da, cere acest joc pentru a putea fi butonat), pe nume Crossworlds. Numele spune multe, fiindcă este într-adevăr un remix Armored Princess, adăugând noi unități, obiecte, zone și elemente de joc campaniei inițiale prin Orcs on the March - evident, multe dintre acestea legate de verzuile creaturi fantastice. Nu se oprește însă aici, adăugând și două mini campanii, în care primează bătăliile de tip arenă.

Champion of the Arena îl găsește pe Arthur, un tâ-

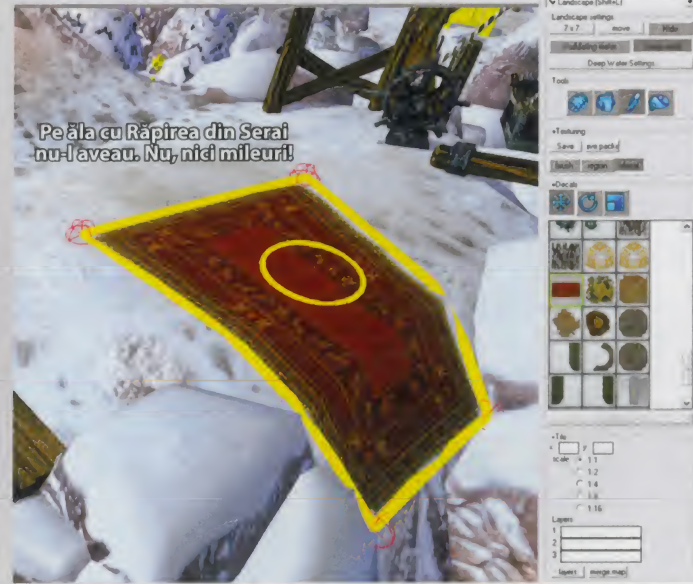
câmpul de luptă, destul de schimbătoare având în vedere decizia producătorilor de a implementa inamici și aliați aleatori.

Sincer să fiu, mi s-a părut un test interesant recapitulativ de cunoștințe despre unitățile din joc, însă într-un joc cu o atmosferă de basm, parcă aștept mai mult RPG și partea de tactică în completarea lui, nu invers. Asta mă aduce de fapt la reacția oarecum „meh” lăsată de Crossworlds.

Una bucată faun editor.png
La muncă în editor

Caleb's Boredom

Deși am fost destul de incitat când am pus mâna pe expansion, pe măsură ce am jucat noile campanii, m-a luat un plictis acut. Și asta nu neapărat fiindcă gameplay-ul ar fi rău. Dimpotrivă, provocările din arenă sunt interesante. Numai că The Legend m-a făcut fanul lui prin partea de explorare, quest-uri secundare, atmosferă și unicitatea unor decoruri, personaje și quest-uri, în timp ce bătăliile, foarte distractive și ele, au umplut cumva planul secundar. Densitatea



Pe ala cu Răpirea din Serai nu-l aveau. Nu, nici mileuri!

prea mare de TBS pe metru pătrat a lui Crossworlds și scăderea părții de aventură, role playing sau cum vreți voi să-i ziceți m-au făcut doar să-mi doresc din ce în ce mai mult Heroes VI, unde diferența de design face cu mult mai interesantă partea administrativ-economică și confruntările. Așa că m-am refugiat în Orcs on the March, pentru a experimenta varianta îmbunătățită a campaniei originale Armored Princess, căreia i s-au adăugat vreo nouă creaturi noi, precum faunii, fantomele piraților, Rune Mages, Blood Shaman, noi abilități pentru unitățile existente (de exemplu, anumite abilități eficiente împotriva nemorților sunt înlocuite de altele, dacă pe câmpul de luptă nu te bați cu inamici de genul ăsta, dar există și stricte adăugiri pe fișa unităților, multe la număr) și vrăji. Au apărut și seturi de artefacte, inclusiv pentru dragonul de buzunar, iar clasele de personaje pot fi dezvoltate destul de diferit mulțumită noilor skill-uri. Ba chiar apar noi quest-uri în continuarea poveștii inițiale. Cu toate acestea, mi se pare mai degrabă interesant pentru cei care n-au jucat până acum Armored Princess. Pachetul AP + Crossworlds este ideal celor care au încercat numai The Legend. Ceilalți însă ar putea fi ușor dezamăgiți, mai ales dacă, asemenea mie, așteaptă un set nou și voluminos de aventuri erpigestice,

Editați, oștenii mei!

Închei așadar prin a recomanda posesorilor jocului The Legend (oferit întreg și de noi în numărul februarie



Cu studenta la oralu' de exorcism

2010 al revistei) să procure pachetul Armored Princess + Crossworlds pentru numeroase ore de distracție în plus. Celor care au jucat deja AP le dau pontul că investiția merită în special în speranța că va apărea destul de curând conținut interesant creat de utilizatori. După cum îi știu pe frații ruși, asta se va întâmpla cu siguranță. Poate un soi de nou Wake of Gods? Vom vedea!

Caleb

alternativa



HEROES III WAKE OF GODS

Dacă n-ați apucat, din motive obscure, să încercați add-on-ul făcut de fani pentru Heroes III, să vă fie rușine! Aveți exact trei luni de zile la dispoziție să-l terminați și să reveniți cu impresiile plătute, la țanc pentru a începe probabilele campanii custom de Crossworlds. S-a-veți pofti!

BUNE:

- ▶ moar King's Bounty!
- ▶ Orcs on the March condimen-tează excelent campania Armored Princess
- ▶ editorul de hărți
- ▶ viitoare campanii produse de către fani

RELE:

- ▶ cumva prea familiar pentru cei care au butonat titlurile KB precedente
- ▶ dificultatea variază enorm pe parcurs; componenta aleatoare la fel de enervantă ca și în primul titlu

CONCLUZIE:

Deși poate că nu aduce destulă noutate încât să-i satisfacă pe unii, editorul promite un val de conținut creat de utilizatori care-i va crește exponențial durata de viață. În plus, în asemenea vremuri vitrege pentru amatori TBS-urilor fantasy, cei 15 euro aferenți variantei de pe Steam sunt o investiție de la sine înțeleasă.

8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	08
IMPRESIE	08

Gen TBS Producător Katakuri Interactive Distribuitor IC Ofertant Gamesgate.com ON-LINE www.kings-bounty.com/eng/crossworlds.php

CERINTE MINIME: Procesor PIV/Athlon 3,2 GHz Memorie 1 GB RAM Accelereare 3D 256 MB, Shader 2.0

LARA CROFT

AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Curaj și izometrie

Ca în orice industrie despre care se poate spune că și-a atins punctul culminant, cu ierarhii deja bine stabilite, cu participanți la joc care se află în horă de multă vreme, s-a ajuns la un fel de stagnare încordată, dar lipsită de evenimente majore. Nimeni nu se dă în stambă, nimeni nu încearcă să spargă tiparul cu nimic impresionant de frica unui insucces care să îi arunce cu zece ani înapoi. De aceea, originalitatea și curajul sunt primite cu mult mai bine ca înainte. Pentru a face ceva altfel decât ceilalți îți trebuie curaj. Iar cei curajoși au fost dintotdeauna apreciați, chiar dacă mor tineri.

La fel și titlul de față. Urmașul unei serii falmoase, cel mai tânăr fecior al unei familii cu mulți membri, Lara Croft and the Guardian of Light nu este deloc ceea ce te aștepti. Un copil negru într-o familie de albi, dar nici pe departe oia neagră a turmei. Aportul de sânge proaspăt și de nou material genetic este cu mult mai important decât endogamia forțată de străbucii de sânge albastru.

Schimbarea completă a modului de prezentare pentru una dintre cele mai cunoscute serii de jocuri de aventuri cere un curaj deosebit din partea producătorilor. Mai ales dacă seria în speță este Tomb Raider, cu o eroină al cărei farmec stă în mare parte în modul de prezentare. Formele Larei, modul în care sare de colo-colo

și se unduiește ca o salcie în bătaia vântului au fost unele dintre punctele forte ale seriei.

Totul de sus

De data aceasta spuneți Pa! vederii 3rd person și La Revedere! camerei ce se poate roti în jurul personajului pentru a o putea vedea mai bine... pardon, pentru a putea vedea mai bine în jur. Dând dovadă de curajul de care am tot vorbit mai sus, Crystal Dynamics schimbă modul de prezentare de la 3rd person la unul izometric, clasic și îmbătrânit. Am zis îmbătrânit? Scuze, ar fi trebuit să spun revoluționar pentru acest tip de joc. Niciodată nu aș fi crezut că voi putea spune că un adventure bazat foarte mult pe jump and run ar putea fi mai bun într-un mediu izometric, decât în unul controlat din spatele personajului. Dar iată că experiența de joc este atât de plăcută încât sper să am parte de multe jocuri de acest tip, plasate în același mediu izometric.

Să vorbim un pic despre Lara și despre încercătura în care a intrat de această dată. Ca niciodată, povestea este cea mai slabă caracteristică a jocului. Este singurul joc al seriei în care nu se pune mai deloc accent pe motivele pentru care Lara aleargă dintr-un cavou în altul, ci mai mult pe alergătura în sine. Din nefericire, acest element al jocului mi se pare mai mult un minus decât un plus. Prefer întotdeauna un pic de intrigă și, dacă se poate, chiar un pic de întorsătură în poveste pe parcurs. Această scăpare este singurul lucru pe care îl pot reproșa jocului, căci în rest, oricât aș căuta să-i gă-

sesc nod în papură, nu pot.

Ca să vă spun ce și unde caută Lara de data aceasta, iată și povestea jocului, atât cât este ea. Lara pleacă în peninsula Yucatan, unde a aflat că ar fi ascunsă Oglinda fumului, Mirror of Smoke, ce se presupune a fi închisoarea lui Xololt, zeul fulgerului și al morții, un fel de Satanailă al mitologiei aztece. Într-o luptă dintre Xololt și Totec, acesta din urmă fiind zeul vieții, Xololt a fost închis de Totec în această oglindă, pentru a nu mai putea face rău nimănui. Totec însuși este sigiliul închisorii, stând chează că Xololt nu va putea scăpa. Nici măcar zeei nu știau ce pot face pământeni secolului XXI, astfel că, în momentul în care Lara găsește oglinda, îi este luată cu forța de o armată de ticăloși, care îl eliberează pe Xololt. Din greșeală, evident. Iar acesta îi omoară pe toți. Voit,

evident. Lara este cea care trebuie să îl oprească pe Xololt și să îl trimită înapoi de partea cealaltă a oglinzii.

Nu trebuie să faci asta de una singură, căci, odată cu eliberarea lui Xololt, a scăpat și Totec, iar cei doi vor face o echipă incredibilă. Aici stă întreg farmecul jocului. Este primul și, sper din toată inima, că nu și ultimul joc al seriei Tomb Raider care a fost făcut pentru a se juca în doi. Evident, există posibilitatea de a-l juca și singur, dar este la fel ca sexul. De unul singur este de rahat.

Dintotdeauna mi-am dorit să am un partener în jocurile adventure. Nimic nu se compară cu jocul în cooperativ. Era clar că Lara avea nevoie în aventurile sale de un partener la fel de abil ca ea. Iată cum sare Totec din oglindă, chiar când are Lara cea mai mare nevoie de un ajutor.

Pe scut sau sub scut?

Întregul joc este o alergătură contra timp și contra lui Xololt. Lara, împreună cu Totec, va face tot posibilul ca Xololt să nu își capete toate puterile, căci altfel lumea s-ar duce de răpă. Pentru a-l opri, cei doi parteneri trebuie să înfrunte hordă de inamici și să rezolve puzzle-uri din ce în ce mai grele pentru a obține arme mai puternice sau artefacte mai interesante. Lara și Totec vor ajunge să care un impresionant arsenal de arme, cu mult mai impresionant, de exemplu, decât cel pe care îl ai la dispoziție în Medal of Honor. Un M16, un aruncător de grenade, unul de flăcări, un minigun, o pușcă cu lunetă, mine, nelișite pistoale, o suliță, uzi-uri și alte câteva instrumente aducătoare de moarte vor fi prietenele cele mai bune ale celor doi în lupta pe care o vor purta cu armata de cadavre animate de puterile necromante ale lui Xololt. Deși luptele sunt foarte antrenante, adu-

când cumva cu gameplay-ul frenetic din Diablo 2, cele mai interesante porțiuni ale jocului sunt cele în care trebuie să rezolvi anumite puzzle-uri, fie pentru a trece mai departe, fie pentru a obține un artefact ce îți va crește puterea armelor, viteza sau defensivă. De-a lungul fiecărui nivel, vei da nas în nas cu diferite provocări ce îți vor oferi recompense imediate sau la sfârșitul nivelului. Aceste puzzle-uri devin din ce în ce mai complicate și mai interesante. Pentru a le rezolva, cei doi se ajută reciproc, completându-se de minune. Impresionant este că niciunul dintre ei nu este redus la rangul de aghiotant. Nimeni nu este vioara întâi. Ambele personaje au o serie de avantaje față de celălalt, avantaje de care te vei folosi în funcție de fiecare situație. Lara are un grappling hook pe frânghia căruia Totec va păși ca un circar și va trece peste genuni pe fundul cărora îl așteaptă o mare de lavă. Totec poate arunca sulițe ce vor funcționa ca trepte pentru Lara sau își poate ridica scutul deasupra capului, pentru ca Lara să ajungă în locurile înalte. Dar nimic nu este atât de simplu. Nimic nu se rezumă doar la a arunca sulița sau a prinde grappling hook-ul de cârligul potrivit. Deloc. Totul trebuie făcut cu o coordonare perfectă, după ce ai prins șpilul.

Cele mai interesante sunt provocările ce nu au nimic în comun cu povestea jocului. Vei ajunge la anumite provocări peste care poți trece liniștit dacă vrei să termini jocul mai repede, dar la care te vei chină ceva vreme dacă vrei recompensa de la capătul tunelului. Aceste provocări sunt cireașa de pe tort și pentru ele merită să găsi jocul pentru a încerca să-ți bați timpul sau pentru a găsi o altă modalitate de a o duce la bun sfârșit. Cu atât mai mult cu cât ele sunt diferite pentru modurile single player sau cooperative.

D-na Croft nu e un moft

Pentru mine, Lara Croft and the Guardian of Light este cel mai bun joc al seriei Tomb Raider. Nu este deloc ce obișnuia să fie, izometria adusă modificând complet modul de abordare al jocului. Dar grafica și gameplay-ul sunt impresionante, iar sunetele și muzica sunt de zile mari. O vagă senzație de întoarcere în timp, o rememorare a vremurilor de altădată, dar fără motiv. Nu reușesc să pun degetul pe melancolia evocată de aceea vă recomand cu căldură să cumpărați acest joc, mai ales că nu este deloc scump. Jucați-l și nu veți regreta.

Koniec



PORTAL

Deși nu se compară nici ca gameplay, nici ca poveste, Portal a fost primul joc pe mi-a venit în minte ca o alternativă pentru Lara Croft and the Guardian of Light. Portal și Prince of Persia cel de pe vremuri. Dar cum este destul de greu să mai joci PoP acum, cel mai bine e să te apuci de Portal.

*LEVEL DECEMBRIE 2007

BUNE

- ▶ luptă antrenantă și arme impresionante
- ▶ puzzle-uri și provocări extraordinare
- ▶ super mod cooperative

RELE

- ▶ o poveste cam subțirică
- ▶ dacă joci de pe tastatură, s-ar putea să te enerveze controlul greu

CONCLUZIE

Un joc ce merită jucat mai ales dacă mai ai pe cineva lângă tine pentru a controla toată lumea. Nu vă spui! Este unul dintre cele mai interesante jocuri ale anului și, deși nu are nenumărate ore de joc continuu, este o gură de aer proaspăt în marea de mediocrități ce ne-a luat cu asalt anul acesta.

GRAFICA
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE



Gen: Action/Adventure Produsător: Crystal Dynamics Distribuitor: Eidos
Ofertant: Sony Computer Entertainment ON-LINE: Multiplayer
CERINȚE MINIME: Procesor: Pentium 4 / Core 2 Duo / Core i3 / Core i5 / Core i7 / Core i9
Accelerare 3D: NVIDIA GeForce 8800 / ATI Radeon HD 3870

8,7

DARKSIDERS™


W R A T H O F W A R



Cronica unei apocalipse portate

Azi am stat acasă. Am de lucru și nu-mi permit să pierd timpul la redacție. Unde a fost cam frig în ultimele zile și ar fi de-a dreptul ironic să-mi înghețe degetele pe tastatură în timp ce scriu despre Apocalipsă. Mi-am petrecut cam jumătate de zi în compania lui Darksiders, după care am socotit că ar cam fi cazul să mă apuc de scris. N-a fost să fie. La omul sărac nici boli nu trag, îi cade și țigara în cafea (nu mă întrebați cum, din punctul meu de vedere a fost o imposibilitate fizică și totuși am ajuns să beau cafea cu gust de scrum). Fantastic, după ce a cam doar două pagini de scris pe ziua de azi, nici pe ălea nu-mi vine să le scriu. Drept urmare, am făcut cel mai logic lucru cu putință. M-am mai jucat puțin Darksiders, un action/adventure (portat de curând pe PC), numai bun de butonat când n-ai chef de muncă. Sau când ai, dar n-ai chef de el. E de ajuns să vă spun că m-a prins într-un asemenea hal, încât era să uit că va trebui să-l mai și prezint, pe scurt, în revistă.

Dar cum sunt un băiat pe gustul stăpânirii, adică muncitor și serios, m-am desprins cu greu de Darksiders pentru, ați ghicit, o pauză de documentare. În alte cuvinte, înainte să mă apuc de treabă, am decis să caut Apocalipsa și în alte medii de expresie artistică. Cum ar fi Ze Movie. Care? E unul singur, berbecuților, The Omen cum l-am explicat și mamei, care are alte idei despre muncă decât mine. „Mama, fii atentă, deci ăsta micu’ e



Antihristu'...' - scuzați-mă cinci secunde, mi-a căzut ve-
loza când l-am pomenit și mi-e frică să scriu pe întune-
ric, revin imediat - "... da' Gregory Peck, adică tac-su, nu
știe încă. Acum e ziua lui. Dacă mai stai cinci minute,



apare un rottweiler mișto și se spânzură bona, genial moment". Fiindcă, repet, sunt un tip serios și muncitor, a urmat Apocalipsa din serialul Supernatural (cam slăbuț, dar entertaining... e cu ingeri, satane... religion made fun, ca să zic așa). Ca un făcut, mă trezesc din nou nevoit să-mi pun mama în temă cu activi-

tatea mea. Plusez. „Tipul slăbuț și palid e Moartea. Al mai dovedit Călăreț. Tocmai a descălecat dintr-un Cadillac alb și merge să mănânce o pizza cu Dean. Dean e băiatul ăsta frumușel, are un frate pe care o să-l ia Lucifer. Mai încolo apare și arhangelul Mihail. El vrea să intre în Dean și să se bată cu Sam, adică Lucifer, pornind astfel Apocalipsa. Antihristul n-a apărut încă, dar cred că-l păstrează pentru sezonul viitor. De-abia aștept. Auzi, unde ținem Biblia, că mi-a venit o idee...”

Descalecă și... bate

Ideea, se pare, îi venise și lui Koniec, care v-a pus în temă deja cu Apocalipsa Sfântului Ioan Teologul și mi-a răpit jumătate de articol și ocazia de a face puțin pe mistical. Așadar, Darksiders: Wrath of War. V-a povestit colegul Koniec de el acum câteva luni, dar nu cred că ar stri-



Because, if you are for sale, Rider... perhaps we can strike a deal.



ca să fac un rezumat. Darksiders este povestea clasică a unei Apocalipse televizate care atrage cititorul/jucătorul printr-un talmeș-balmeș năucitor și îmbucurător de stupid de personaje biblice, mitologice și așa mai departe. Să-l fi văzut pe Mike cât de încântat era când traducea manualul și coperta, pe care le-a umplut de citate biblice în speranța că îl vor juca și Martorii. Avem demoni și îngeri luați cu japca de unde s-a putut, de la literatura teologică iudaică până la mitologia babiloniană (la un moment dat te caftești cu Tiamat, how cool is that?). Și niciunul nu e mai breaz. Toți sunt niște scandalagii notorii, toți îți vor capul pe o tîpsie de argint. E bine așa, așa fi avut mustrări de conștiință dacă tot jocul ăsta fi cîmăgît cu sabia de un chintal fințele diafane pe care mamele de pretutindeni le prezintă copiilor drept înerași.

La nivel de gameplay, episoadele de luptă crâncenă alternează într-un mod plăcut cu părțile de platformă și adventure (după părerea mea, pentru că e o chestiune mai subiectivă, am observat că unii oameni s-au plâns de cantitatea puzzle-urilor și nu le-a prea surâs ideea de explorare într-un action în vâna lui God of War). Am descoperit cu uimire că îmi e deosebit de simpatic acest melanj suspect de Zelda și God of War, cu alergătura, puzzle-urile, upgrade-urile sale, mai ales după ce Dante's Inferno m-a cam lăsat cu buza umflată...

Cum le-a ieșit portarea? Darksiders arată bine (mai bine decât pe console, sau cel puțin așa mi se pare mie), se mișcă mai mult decât decent (ca să nu mint, se mai agață, dar destul de rar și nu deranjant) pe configurația mea nu prea performantă, personajul se poate controla cu ușurință cu mouse-ul și tastatura (asta până când ajungi la combo-urile ceva mai avansate și la puterile

mai puțin ortodoxe, dar deosebit de eficiente, ale Călărețului, situație în care controller-ul redevine sfânt), se vede că un suflet bun și-a dat cât de cât silița să-l optimizeze pentru PC. Am butonat destule portări în „cariera” mea de gamer, iar Darksiders este unul dintre puținele titluri care curg lin pe PC și nu te iau de guler să-ți strige în față „portat am fost, portat sunt încă, și-oi fi cât neamul consolească!”. Drăguț. Designur, nu lipesc nici momentele frustrante (comune, atât pe PC, cât și pe console), generate de ideea nu prea fericită a producătorilor de a introduce acel „aiming mode” (greu de controlat cu precizie atât pe controller, cât și pe tastatură) și câteva lupte în care ești nevoit să apelezi la el. Cu puțină perseverență (și un controller dat de pământ) am trecut peste, dar aș fi putut trăi foarte bine și fără el...

Din când în când, se obișnuia ca portarea de PC să fie livrată cu nițel conținut în plus față de versiunile de console. Darksiders nu se supune acestei reguli nescrise. După ce l-am urmărit pe Koniec cum își făcea de cap cu demonii, îngerii... și în general cu tot ce deranja fengshui-ul Apocalipsei, vă pot asigura că ați primit aceleași daruri ca și utilizatorii consolelor. Pe de-o parte, mă bucură respectul arătat clienților cu console (care nu se vor simți obligați să achiziționeze DLC-uri și/sau versiunea de PC pentru „experiența completă”), pe de altă parte... parcă meritam ceva mai mult după atâta așteptare. Asta este... dacă ați butonat și răsbutonat variantele de console, nu consider că mai are vreun rost să cumpărați și versiunea pentru PC, exceptând cazul în care aveți un fețiș cușud pentru mașinăria cu mouse și tastatură (iar vouă nu vă pot spune decât: fătarnicilor, credeți oare că dezmățul vostru cu necuratele cutii nu va ieși la iveală?).

Încalecă și du-te

... la joacă. Nu mai aștepta God of War pe PC, că nu vine. Sau probabil va veni doar atunci când ți-ar fi rușine să te surprindă copiii tăi, care cred că ești la serviciu, cum răzi ca un dement în sufragerie în timp ce-i smulgi țeasta lui Helios să-ți faci lămpașă din ea. Mai bine profită de oferta celor de la Vigil Games, în special acum când lumea se așteaptă de la tine să chitai de plăcere în fața unei apocalipse delicioasă de chicioasă. Merită.

cioLAN

alternativa



DEVIL MAY CRY 4

Pentru că la un moment dat veți termina Darksiders și veți tănji, probabil, după un nou scandal cu hoardele Abisului, să știți că omușorii de la Capcom au făcut o treabă bună de tot cu portarea lui Devil May Cry 4 și n-ar strica să-i dați o mână de ajutor lui Nero, un individ ceva mai neserios decât etern încruntatul Război, dar la fel de muncitor. Distracție plăcută.

***LEVEL SEPTEMBRIE 2008**

BUNE:

- ▶ Apocalipsa
- ▶ călărețul
- ▶ combinația de acțiune, aventură și platforming
- ▶ portarea

RELE:

- ▶ destul de rar, controlul
- ▶ aiming mode

CONCLUZIE:



Darksiders este unul dintre puținele titluri inițial „exclusive” pentru consolă care curg lin și pe PC și nu te iau de guler să-ți strige în față „portat am fost, portat sunt încă, și-oi fi cât neamul consolesc!!!!”.

8

GRAFICĂ	08	
SUNET	08	
GAMEPLAY	08	
MULTIPLAYER		
STORYLINE	07	
IMPRESIE	09	

Gen Action-Adventure **Producător** Vigil Games **Distribuitor** TMG
Ofertant TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.darksiders.com

CERINȚE MINIME: Procesor 2,4 GHz Memorie 1 GB (2 GB Vista, Win7)
Accelerare 3D 256 MB



Definiția ultra-simulatorului

SBK X

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

După ce aproape am terminat Rapala Pro Bass Fishing, care e acum pe piață, am luat din nou calea Italiei, însă de data asta cu scopul de a intra în industria jocurilor de curse auto și de motoare. Eu sunt încă în așteptare, însă Lara este game director și producer pentru următorul SBK, ceea ce mie mi-a dat acces la mai multe decât mi se cuvenea ca jurnalist. Am avut ocazia deosebită de a vedea exact cum s-a lucrat și ce ascunde de fapt jocul în spate. Nu pot povesti prea multe, pentru că și aici domnește Legea Tăcerii...

Din interior

Unul dintre lucrurile care m-au șocat în primul rând este faptul că cei care lucrează la partea de fizică a motorului în raport cu pilotul și pista chiar se pricep. Ba mai mult decât atât, Irvin Zonca, lead-ul, pilotează motoare la Monza în timpul liber. Așadar, puțin probabil să existe altcineva mai calificat decât el să se ocupe de partea de realism a jocului. Eu aveam impresia că majoritatea producătorilor folosește internetul sau opinii third-party, pentru că suntem toți geeks...

Discutând și cu alți oameni de acolo despre profitabilitatea acestor simulatoare pe care în ziua de azi nu

le mai produce aproape nimeni, mi-am dat seama că totul e o funcție de perspectivă. Adică cineva trebuie să le facă și pe astea, chiar dacă numărul celor interesați este foarte mic. Până la urmă, absolut tot fan base-ul lor cumpără jocul, ceea ce înseamnă că întotdeauna vor ști exact cât vând și, implicit, cât de mult pot investi. Ca urmare, în rândul celor de la Milestone domnește o atitudine relaxată, optimistă și idealistă, pentru că ei se luptă în primul rând pentru calitate și secundar țin cont de considerentele de piață și marketing, cum ar fi lărgirea target-ului etc. Știu că aproape sună a reclamă, dar nu, ei nu vor vedea articolul acesta. Pur și simplu m-au im-



Hmm, ce-o fi cu Alfa aia acolo?! E premiu?

presionat, în raport cu experiența mea de lucru cu Fan Labs și Activision. Se pare că jocurile nu sunt peste tot doar „a business”... Mai mult decât atât, pe o piață în recesiune, ei angajează noi oameni...

Campionatul

Revenind la joc, Superbike X este jocul oficial al competiției cu același nume, care conține toate motoarele și toți piloții care participă în campionatul din acest an. Dacă sunteți pasionați de această competiție, sunt sigur că știți care este diferența dintre Superbike și MotoGP. Dacă nu, ar fi bine să știți că Superbike Championship este rezervat motoarelor de tip stoc, din clasele Superstock, Supersport și Superbike, cu capacitățile cilindrice respective. Regulile sunt foarte stricte în ceea ce privește și cele mai mici modificări pe care le pot suferi motoarele. Evident, sunt adaptate pentru condițiile traseului, însă suferă modificări minime la nivel de performanță.

MotoGP este (mai mult a fost) rezervat motocicletelor create special pentru competiție, care nu au prea mare legătură cu motoarele de serie. Sunt prototipuri



Cineva are nevoie...

țat, ca de exemplu Test Drive Unlimited sau Burnout. Apoi există jocuri mai dificile, la granița cu un simulator, ca de exemplu GRID sau TOCA. Mai departe există simulatoarele, jocuri cu un grad ridicat de realism, ca de exemplu seria Grand Prix sau F1 Challenge, vechile Collin McRae, respectiv World Rally Championship-ul de anul acesta. Iar în final există ultra-simulatoarele, ca de exemplu... Superbike.

Ei bine, acum indicele de fun pentru fiecare dintre categorii depinde atât de producător, cât și de jucător. Evident, numărul jucătorilor scade în raport direct cu dificultatea jocului, dar asta nu înseamnă că cei care vor juca simulatoare sau ultra-simulatoare vor avea parte de mai puțină plăcere decât ceilalți. Problema este că e difi-

Câteodată nu cad



foarte scumpe pe care se folosesc tehnologii de ultimă oră și a căror întreținere costă foarte mult. Acesta este și motivul pentru care foarte multe cluburi s-au retras din MotoGP, pentru că având un fan base mult mai mic decât Formula 1 de exemplu, pur și simplu nu merita investiția. Prin urmare, Superbike Championship a rămas cel mai important campionat anual de motociclism.

În concluzie, din cauza licenței, Milestone a recreat cu acuratețe toate traseele și motocicletele acestui an.

Gameplay

Ziceam mai demult că în rândul jocurilor de curse există jocuri simple, arcade-uri, care sunt ușor de învă-

Oh nu... Curbă! Și abia mă obișnuisem să merg drept!



Tehnicienii blonzi, solizi și inteligenți

cil să tragi concluzia finală a unui review pentru un simulator sau ultra simulator. Poți spune că e reușit ca simulare, dar poți afirma că are un gameplay de calitate? În general simți dacă da sau nu, dar nu poți argumenta. În cazul de față, e foarte greu de spus. Asta pentru că Milestone s-a concentrat foarte mult pe partea de simulare, excesiv de mult. De fapt, au fost atât de prinși în procesul de a crea un joc unic prin adâncimea simulării, încât și-au făcut praf scara de valori, iar modul arcade este complet lipsit de substanță din această cauză. Asta pentru că jocul oferă un mod Arcade dacă, vezi Doamne, ai fi un nou jucător, pasionat de curse de motoare, dar nu neapărat de simulatoare. De fapt, dacă simularea este o componentă tehnică, chiar și pentru mine, jucătorul, în modul Arcade mă aștept la o componentă de divertisment de alt tip. Vreau să mă joc cu plăcere, nu să mă simt frustrat pentru că nu pot juca în modul Simulare. Pentru că prin modul în care pun problema în Career-ul de arcade, așa te simți. Și e neplăcut. Ca jucător newbie, renunți imediat pentru că, hal să fim serioși, nimănui nu-i place să fie luat peste picior. Spre exemplu, când nu atingi obiectivul unei curse în modul Career, mecanicul îți spune „Eu am făcut tot ce am putut din motorul acesta, însă nu pot să te repar și pe tine...”. E distractiv, dar numai prima dată...

Ultra-simularea

În rest, nu am ce comenta. În mod simulare am avut nevoie de vreo 2-3 sesiuni lungi de joc, în zile diferite fiecare, ca să înțeleg cum naiba se conduce, când se



Pregătindu-mă pentru următorul screenshot



frânează, cum se frânează, care e trasa ideală, când să accelerezi, când să te apleci, ce frână să acționezi și în ce condiții, când să schimbi centrul de greutate în față, când în spate ca să crești stabilitatea în anumite condiții etc. Sincer, mă doare capul. Acestea sunt genul de lucruri foarte importante dacă ești în realitate călare pe un bolid de 1100cc și încerci să frânezi de la 320 km/h la 80 km/h în cel mai eficient mod posibil și viața ta depinde de asta. E foarte greu să înțelegi de pe ecran ce se așteaptă de la tine când de fapt sunt lucruri pe care ar trebui să le simți, prin intervenția G-ului și a forțelor inerțiale, centrifuge etc. Pe de altă parte, e mult, mult mai greu să înveți să joci un simulator de motociclete decât unul auto pentru că fizica este complet diferită. Până și trasa ideală are cu totul alt înțeles, pentru că inerția înclinării pe motor depinde de mulți factori și nu e de loc la îndemână să-i interpretezi direct de pe ecran. Ce să mai zic de situațiile în care condițiile atmosferice se modifică în rău... Nici măcar nu are rost să mai vorbesc despre cele peste 30 de opțiuni de tuning ale motorului.

Încercând diferite controller-e pentru a reuși să joc, cred că cel mai indicat este un joystick, asta ca să nu zic două legate unul de altul ca să dea impresia de ghidoane. Pentru că nu există controller-e specifice. Și deși Milestone colaborează cu cei de la D-Box, încă nu au considerat necesar să facă un set de ghidoane de plastic. Sincer, nu am nici cea mai vagă idee cum ar trebui să arate. Probabil e prea scump să produci așa ceva... Io aș încerca totuși.

În ceea ce privește multiplayer-ul, luna asta am dus lipsă de internet, însă din experiențele celorlalți am aflat că jocul e chiar fun. Serverele sunt stabile, ceea ce e mare lucru, comparativ cu titlurile mai vechi. Adică da, merge și merită.

Nechezând și pufăind, îl aruncă pe Făt Frumos din spate cât colo!



Vruum...

După ce în două săptămâni am reușit să ajung la performanța de a termina cursa între primii 15 și fără să cad, nu am decât să închei pălăvrăgeala aici. O să revin peste un an cu detalii... Oricum, ținând cont de faptul că jocul are un engine grafic decent, nu foarte actual, dar artistic, e posibil ca anumiți oameni din alte cercuri gameristice să se sesizeze. Motoarele arată superb, ceea ce categoric nu se aplică și la piloți, ale căror animații nu seamănă cu nimic uman. Un lucru care mi se pare ciudat este faptul că sunetul este cam de la mână a doua, deoarece știu cât de mult se preocupă de înregistrarea sunetelor pentru fiecare model de motor în parte.

Motoarele sună cam la fel, nu prea au rezonanța aia specifică, de-ți ridică părul pe spate la competiții... Am înțeles că ar fi un bug pe varianta de PC... Sincer, nici pe consolă nu mi s-a părut a suna mai bine.

Îi reproșez cel mai mult jocului dificultatea de a naviga prin meniuri. Flow-ul este oribil, meniurile întortocheate și greu de localizat. Lucrurile nu sunt unde te-ai aștepta să fie. Pentru că până la urmă cu toții am jucat în trecut și ne așteptăm ca anumite opțiuni să existe acolo unde „trebuie” să existe. Nu sunt. Și te frustrezi pentru că trebuie să sapi după ele. Ei bine, în 2010 nu ar trebui să mai existe asemenea probleme. Sper că Lara și echipa ei le vor rezolva în următorul SBK, pentru că dacă nu...

Locke

alternativa



Sincer, dintre jocurile cu motoare îmi aduc aminte de MotoGP 2 cel mai bine. Jocul acela avea tot felul de trasee dubioase care recunosc că m-au prins. Poate o să apară pe GoG (www.gog.com). Dacă nu, dați-lama în grămadă de Rip-uri lăsate de bunicu' prin cutere.

*LEVEL IULIE 2003

BUNE:
► gradul simulării
► motocicletele
► reproducerea traseelor

RELE:
► piloții și animațiile
► modul Arcade
► documentație puțină

CONCLUZIE:



SBK X este destul de reușit pentru a fi încercat.

8

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	09
IMPRESIE	08

Gen Moto Producător Milestone Distributor Black Bean
ON-LINE www.sbkthegame.com

CERINȚE MINIME: Procesor PIV/Athlon 3,2 GHz Memorie 1 GB RAM
Accelerare 3D 256 MB, Shader 2.0

Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE** îți oferim **84 de PAGINI** cu și despre fotografie

Workshop de fotografie
Misterele Cetății SIGHIȘOARA Pag. 7

REDESCOPERĂ FOTOGRAFIA 3D!

Atenție! Această ediție se comercializează doar însoțită de ochelarii din imagine.

FOTO-VIDEO
DIGITAL

noiembrie 2010

11,98 LEI

ISSN 1453-7079

Fotografia
nud
3D

Anca Cernoschi

Trecutul prin
3D-ul viitorului

Test & Review

Sony Alpha 560/580
Top camere video HD
Top DSLR-uri actuale

Fotografia de noapte

FOTO-VIDEO
DIGITAL

Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

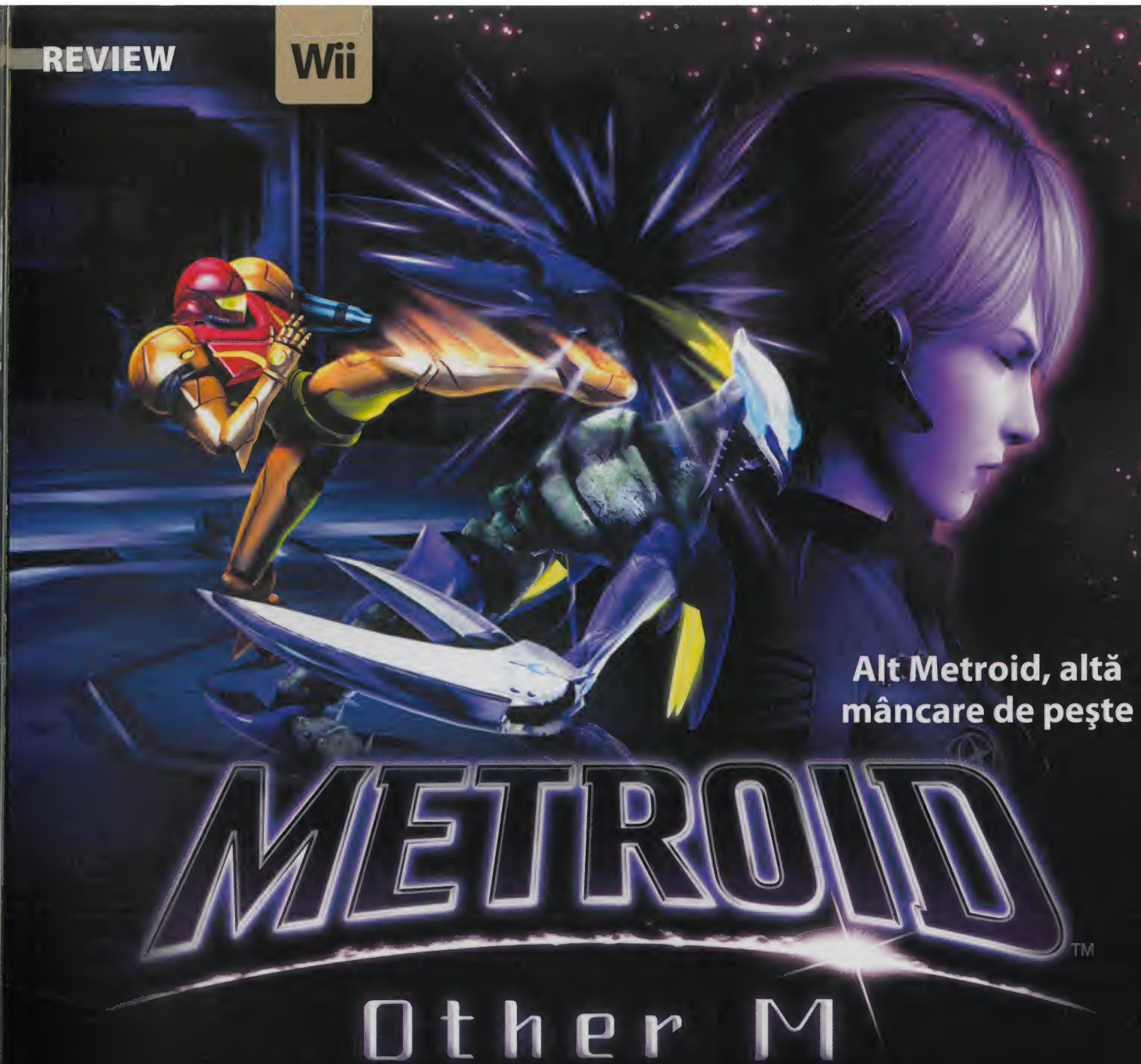
Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an

Detalii pe fotoworld.chip.ro

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie

Revista se comercializează
numai însoțită de ochelari 3D



Alt Metroid, altă
mâncare de pește

METROID

Other M

Afost odată ca niciodată: „un first-person action-adventure cu accent pus pe explorare, un joc în care, plecând de la meniu, totul era deosebit, unde erai întotdeauna urmărit de acea bucurie a descoperirii, de acea încântare a necunoscutului, în care de-abia așteptai să vezi ce ți s-a pregătit pe următoarea planetă sau chiar și după următorul colț. Universuri

steam-punk și jungle misterioase, mecanisme incredibile și lupte cu lasere, coridoare claustrofobice și animale extraterestre înfricoșătoare, totul aseasonat cu puzzle-uri inteligente și povești interesante. O Zelda, de fapt, un Link, printre stele.” Era Metroid Prime 3: Corruption. Era jocul serios al lui Nintendo. Era! Pentru că acu’ Nintendo a decis să schimbe macazul și să ducă seria mai aproape

de rădăcini, mai aproape de jocurile de început ale seriei, când lumile erau adventure side-scrolling 2D și mai puțin first person-adventure. „Da’ de ce”, tipa Metroidul din spațiu, fără să-l audă nimeni, bineînțeles. Dar și mai important. Spre mai bine?

Așa se face că Wii-ul mai pierde un first-person și mai câștigă un action-adventure, e drept, 3D, și cu posibilitatea, încă, de a îndrepta Remote-ul spre ecran și de a vedea prin casca lui Samus (eroina jocului) întru explorare, dar... să nu dăm încă cu parul. Acum, în majoritatea timpului de joc, ținem Remote-ul cu ambele mâini, ca un controller clasic, decizie luată, spun cei de la Nintendo, din dorința de a preîntâmpina jucătorul modern cu un control simplificat al personajului... „fff... FAQ băi jucătorul modern” tipa Metroidul din spațiu, fără să-l audă nimeni, bineînțeles. Dar... să nu dăm încă cu parul.

Nu-mi place mâncarea de pește

Dar parcă-mi și aud părinții, „măcar gustă”. Și-am gustat, cu drag, pentru că, vedeți voi, peștele simplu (doar prăjit) îmi place și mă așteptam, când a apărut, ca



Unul dintre ei este un trădător.
Alții, buni prieteni neînțeleși



În mijlocul laboratorului-holospațiu-ecosistem „Polar”

și mâncarea să fie la fel de gustoasă. Am recunoscut imediat aroma: filmulețele impresionante, situațiile inedite, animalele fantastice. Mi-am înecat fricile și am spus, poate 3D-ul ăsta văzut de sus nu o să omoare totuși sentimentul de explorare atât de iubit de mine în jocul anterior. Poate action-ul ăsta la persoana a treia, asemănător cu Ninja Gaiden, dar cu lasere și bombe, doar o să condimenteze acțiunea și o să mărească ritmul jocului. Samus e mai frumoasă și mai vizibilă ca niciodată și, surpriză, acum are și voce, oarecum neenervăată. Abilitățile, așa puține câte sunt la început, sunt foarte bine realizate, efectele la fel. Hai că nu e rea mâncarea, îmi zic, în timp ce părinții mă privesc, așa cum numai ei știu, aprobator și dezaprobator în același timp.

Patru ore mai târziu însă, începusem să mă obișnuiesc cu gustul și voiam mai mult. Camera își mai schimbă din când în când plasamentul, iar jocul se transforma într-un third-person-shooter over the shoulder în stil Resident Evil 4. Însăși postura, cu ambele mâini pe armă (tun în cazul lui Samus), pregătit/ă pentru ce-i mai rău, și pașii corecți și apăsați impuneau respect și împingeau la explorare. Până și grafica părea mai bine realizată în aceste momente, iar costumul lui Samus arăta demențial. Și iar am început să strămb din nas. Un Metroid cu o cameră stil Resident Evil 4/5 cu atmosferă (încercată și aici, preluată din Corruption) gen Dead Space ar fi fost demențial. Am înțeles nevoia producătorilor în Corruption de a păstra tot jocul la persoana întâi (cu excepția momentelor în care te transformai în bilă) pentru că energia, numărul de rachete, filtrele (raze x de exemplu) erau proiectate pe vizorul căștii, lucru care ducea la un HUD perfect integrat și maximiza imersiunea, dar recunosc acum și valoarea unei viziuni din spatele perso-

najului, mai ales în cazul lui Samus, care are un costum robotizat senzational, pentru că ar permite o explorare tip Tomb Raider și o mai bună coordonare a mișcărilor. Combinat cu un buton care să te transpună la nevoie în interiorul căștii, pentru un filtru sau o țintire mai precisă, sau chiar și pentru a-ți verifica viața/energia, jocul ar fi fost... dar nu e. De fapt, în rarele momente în care camera sare în spatele umărului tău drept, nici nu poți trage, doar pășești prin nivel până la următoarea luptă grea sau următorul filmuleț. Un truc interesant, recunosc, de a crea atmosferă, dar unul ieftin.

Din când în când, pentru a face un ghiveci cât mai ghiveci, de pește, camera sare automat și la persoana întâi, dar cum în acest mod de joc nu te poți deplasa („da’ de ce” striga metroid...), singura soluție de a avansa rămâne focalizarea pe acel ceva fără de care povestea nu poate avansa. Aceste porțiuni seamănă cu adventure-urile point and click și par, nu par, sunt alte artificii ieftine, enervante, care au darul să te scoată și mai mult din atmosferă, un reminder a ceea ce era Metroid, de care mai bine se lipseau. Topping, în acest mod, grafica are o cădere nervoasă și jocul parcă se transformă într-unul vechi, pătrășos și cu culori împroșcate.

După 15-20 de pași alergați în linie dreaptă, booster-ele costumului intră automat în acțiune și îți permit plonjarea pe distanțe enorme în orice direcție. După un timp, o să recunoști imediat locurile în care poți folosi această abilitate



După încă câteva (cacofonie acceptată) îmbucături, mi s-a aplecat

O viziune la persoana a treia îți mai deschide însă și alte posibilități. Cum ar fi o interacțiune mai complexă cu mediul înconjurător. Și, într-adevăr, nava cercetată de Samus nu este una steampunk: laboratoare, ecosisteme, dulapuri, biblioteci, terminale chiar și toalete, toate sunt acolo. Interacțiunea însă... canci. O oportunitate atât de mare de a învăța despre locurile prin care pășești prin interacțiunea cu obiectele înconjurătoare (ar fi putut fi

jurnale, graffiti, imagini înregistrate, surse audio... dar, nu e treaba mea să le dau idei) a

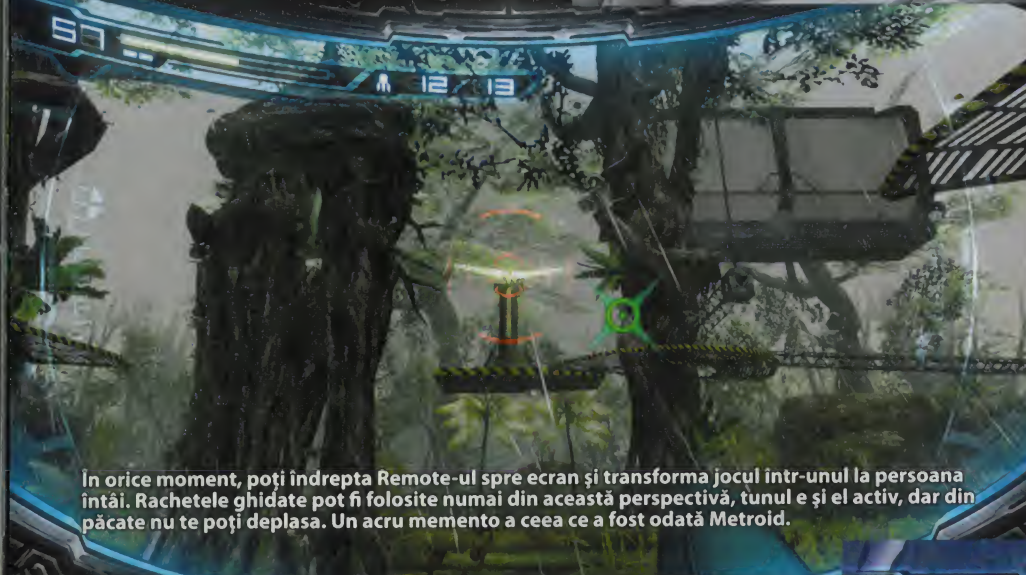


Chiar la începutul jocului, în camera de antrenamente, încercând noile abilități meleee pe „pielea” unei holograme

fost pur și simplu aruncată la gunoi. Mă întreb cum de s-a ajuns aici, când stau și mă gândesc că acum trei ani aveam pe planetele pe care pășeam adevărate studii geologice și povești paralele ale civilizațiilor dispărute.

Imediat ce începi să înțelegi toate mecanismele de gameplay, alte minusuri devin vizibile. În Corruption (v-am înnebunit, e clar că acesta este jocul de jucat), upgrade-urile costumului (mai o rachetă, mai un cârlig, mai o rezistență la temperaturi înalte etc.) veneau oarecum logic, la capătul unor descoperiri pe planetele cercetate. Aici însă, le ai pe toate de la început, dar nu le poți folosi pentru că, vezi Doamne, nu vrei să-i pui în pericol pe ceilalți membri ai echipei. Înțeleg că folosirea unei super-

Vei iubi aceste camere. Locul unde poți salva și reface resursele de energie/viață



În orice moment, poți îndrepta Remote-ul spre ecran și transforma jocul într-unul la persoana întâi. Rachetele ghidate pot fi folosite numai din această perspectivă, tunul e și el activ, dar din păcate nu te poți deplasa. Un acru memento a ceea ce a fost odată Metroid.

bombe în interiorul unei nave laborator, mai ales pe coridoare, nu e tocmai o idee bună, dar un jet booster sau un laser care trage prin geamuri de ce reprezintă o problemă? Te trezești cu vocea căpitanului din când în când în cască: „cred că singura posibilitate de a trece peste

această porțiune este să-ți folosești puterea X, ai OK-ul meu de a o folosi"... no shit Jose! E ca și cum producătorii, o parte din ei de la Nintendo, alții de la



În cărea unui mic boss

Team Ninja (Ninja Gaiden, Dead or Alive) și alții de la D-Rockets (meseriași în ale CGI-ului) nu au scăpat nicio oportunitate de a transforma Metroid-ul din bijuterie în kitsch. Și pentru că tot zic de D-Rockets, îmi aduc aminte și de faptul că Samus acum vorbește. Au pierdut cu această schimbare încă puțin din imersiunea posibilă, dar și din sex-appeal-ul generat de un vânător de recompense misterios, cu atât mai bine femeie, însă am înțeles și nevoia de a avea o voce în episodul în care au dorit să pună accent pe poveste și pe creionarea personalității eroului lor. Dar... of, Doamne, vorbește fetița asta acum cât pentru toate jocurile la un loc. Și o face prost, adolescentin, o doamnă ar putea spune chiar înjositor, iar când filmulețele însumează mai bine de 3 ore și nu pot fi sărite chiar dacă le-ai mai văzut o dată, te apucă o hepatită...



În astfel de situații, vei spune mulțumesc camerei la persoana a treia și rapidității cu care se mișcă Samus

Dar stați, că mai pot. Întotdeauna în Corruption fa-una, flora și mecanismele aveau sens și se integrau în peisaj, aici? Înțeleg că te plimbi pe o navă laborator părăsită sau mai repede colonizată și schimbată de noile forme de viață, dar de la asta până la dragoni de lavă și elemente de foc... what the fuck (sau frell, ca acum am văzut și Farscape), mă joc Metroid sau Heroes?

Unde sunt călătoriile interplanetare, amărăciunea simțită când omoram un animal sau descopeream istoria unei civilizații dispărute, descrierile complexe ale scenerului, atenția la detalii ca scrijeliturile dintr-un lift, unde?

Și, totuși, pofta vine mâncând

Și-atunci, de ce o notă așa mare? Pentru că tot ce am spus mai sus nu sunt decât comparații ale acestui joc cu cel precedent. Dacă ai puterea să uiți trecutul și să te bucuri de joc așa cum vine el, vei descoperi că Other M este un action-adventure de calitate. Așa cum era de așteptat din partea celor de la Team Ninja, luptele sunt ex-

plozive, rapide, pline de adrenalină. Jocul rămâne unul greu, deși nu cere combinații mirobolante de butoane. Boșii parcă sunt și mai mulți. Povestea, exceptând auto-psihanaliza lui Samus, este interesantă, chiar deosebită așa putea spune. Designul de nivel se dovedește, mai ales spre sfârșit, când începi să alergi după secrete, unul de excepție, de fapt, tot jocul are ceva care aduce aminte de Resident Evil 2, unde puteai termina povestea cu două personaje diferite, prin metode diferite, acțiunile lor completând povestea celuilalt. Atmosfera apăsătoare simțită pe navele în paragină din Corruption mai poate fi simțită și aici pe anumite porțiuni. Puzzle-urile sunt și ele prezente la datorie (deși ar fi putut fi de trei ori mai bune sau dificile cu noua cameră) și e o adevărată plăcere să stai să descoperi ce trebuie să faci ca să treci mai departe. Upgrade-urile, chiar și așa adăugate fără subtilitate, sunt spectaculoase și te fac să realizezi imediat ce noi posibilități ți-au deschis. Una peste alta, după vreo 10 ore de joc, mi-am înecat amarul și jocul chiar m-a prins. Cu greu.



METROID PRIME TRILOGY

Trei dintre cele mai bune jocuri din toate timpurile într-un singur pachet. Metroid Prime și Metroid Prime 2: Echoes, modificate pe ici, pe colo mai ales pentru a le putea juca cu controller-ele Wii-ului și mai noul Metroid Prime 3: Corruption, cu care v-am tot înnebunit în rândurile alăturate.

BUNE:

- ▶ povestea
- ▶ level designul
- ▶ efectele
- ▶ puzzle-urile

RELE:

- ▶ noua cameră
- ▶ trecerile forțate de la persoana a treia la persoana întâi
- ▶ designul câtorva monștri
- ▶ auto-psihanaliza

CONCLUZIE:

Dacă nu te interesează celelalte titluri Metroid sau nu ai apucat încă să le joci, mai pune un punct la notă și dă-i înainte, Other M nu e în niciun caz un joc prost. Dacă însă consideri că nu se poate fără first-person-ul, atmosfera și explorarea prezente în titlurile anterioare, mai bine mai scazi un punct și te gândești de două ori înainte să cumperi.

GRAFICĂ

08

SUNET

08

GAMEPLAY

08

MULTIPLAYER

08

STORYLINE

08

IMPRESIE

07

Gen Action-Adventure Producător Project M (Nintendo, Team Ninja, D-Rockets)
Distribuitor Nintendo Ofertant TNT Games, Tel. 021.330.17.19
ON-LINE metroid.com

7,8

SEGA

VOLUME 1

MEGA DRIVE CLASSIC COLLECTION

Din negura timpului

Nu știu exact cum o duce SEGA cu finanțele, cert este că s-au gândit să mai mulgă niște bănuți de la posesorii tuturor platformelor posibile, prin lansarea unor colecții de toate felurile cu titluri mai mult sau mai puțin clasice, care și-au găsit loc pe

păine și că m-am distrat de minune cu joculețele pentru minunatul meu Mega Drive II. De la King's Bounty la Jungle Strike, le-am butonat pe



bătrâna, dar aprecia consola Genesis / Mega Drive. Pentru PC, au găsit de bun simț să ia exact varianta Ultimate, disponibilă pentru Xbox 360 și PS3, și s-o împartă în patru volume, lansate la câteva luni diferență. Eu am pus mâna pe primul dintre ele și am călătorit în timp vreo 15 anișori, exact la vremea când mă alesesem cu o astfel de consolă și făceam trafic de joace mai ceva decât cel de droaie din Blow. Și țin minte că, pe lângă cartelele închiriate de la răposatele săli de jocuri, am investit ceva finanțe în jocuri SEGA originale, proprietate personală. Totul a început cu Sonic 2, cumpărat de la consignație în schimbul exorbitantei sume (pe atunci) de trei sute de mii de lei vechi. Apoi, încet-încet, am mai găsit să cumpăr cartele folosite de la tot felul de puști cu vreo 30.000 bucata (sau 20.000 dacă-i convingeam că e grafică nașpa). Ce-mi plăcea mult țineam, restu' se vindeau la consignație cu 200.000 - vă dați seama, ce profit! De fapt, cred că a fost cel mai de succes bișniț întreprins de mine vreodată, iar bunicul, cel care a sponsorizat achiziția inițială, s-a bucurat să vadă că, în ciuda vârstei fragede, mă descurcam singur să-mi procur material nou, fără să-l mai buzunăresc suplimentar. Important este că am păpat SEGA pe

aproape toate. Ce vremuri! Și dacă nu era destul de clar dintr-un Retro recent, Sonic 2 a rămas preferatul meu. Pentru totdeauna.

Consola virtuală

Ce face CD-ul pe care l-am preluat fără prea multă vorbă de la KiMO este să-ți instaleze un emulator de SEGA care centralizează titlurile și adaugă niște funcții la care nu puteam visa folosind bătrâna consolă. Interfața imită un arcade și servește la reglarea opțiunilor și alegerea jocului. Îndată ce pornește un titlu, programul îl

afișează pe întreg ecranul. Din start, mi-a plăcut că au inclus o bifă de compensare a ecranelor late (mai există și altele zilele astea???) și că îți poți configura liniștit tastatura sau controller-ele în orice chip poțtești. Bașca nicai filtre pentru adaptarea aspectului jocurilor după propriile gusturi. Adică ăla normal, de arată nașpa și foarte pixelat, un Linear care îmbunătățește marginal mărirea imaginii, cel care imită un televizor, adăugând linii orizontale (scanlines, practic interpolatează imaginea) și un așa-zis Enhanced, care din păcate este și cel mai borât dintre ele, distrugând detaliile și finețea pixelilor originali contra unei imagini netede, dar îngrozitor de spălăcite. Din nefericire pentru SEGA, anii ăștia am butonat titlurile sale celebre cu mijloace software mai puțin acceptate (chestie pentru care nu mă simt deloc vinovat, având în vedere sacul de bani investit în ele cu mulți ani în urmă) și trebuie să vă spun că acele mijloace consumă mai puține resurse decât emulatorul inclus în acest pachet și oferă mai multe opțiuni de vizualizare suplimentare, preferabile celor incluse de SEGA aici. Ba chiar și emularea asigurată de acel software gri este mai fidelă decât cea oferită de programul de pe CD: am avut con-



sola, știu cum trebuie să se miște, am văzut cum pot fi emulate corect jocurile, iar colecția asta lasă de dorit. Nu atât însă cât să nu merite atenția voastră, mai ales că fiecare joc în parte beneficiază de funcția Save, astfel că nu trebuie să vă mai chinuți să terminați anumite titluri dintr-un foc, ci puteți juca în ritmul vostru, ori de câte ori aveți timp și chef.

Piese de colecție... mai mult sau mai puțin!

Pe scurt, piesele de rezistență ale colecției sunt indubitabil Sonic the Hedgehog (1), care nu mai are nevoie cred de prezentare, Ecco the Dolphin, un foarte reușit-inedit action-adventure, în care simpaticul personaj trebuie să-i oprească pe ticăloșii extraterestrii responsabili cu golirea fondului biologic din ocean odată la x ani, Shinobi III - un action/platform de zile mari cu ninjalăi, Golden Axe (nu cred că trebuie explicații) și Altered Beast, titlu care cred că a apărut pe cam toate platformele clasice văzute vreodată, un caft încetuc, dar simpatic, care te pune în nemoarta piele a unui centurion reînviat de Zeus pentru a o salva pe Atena din gheare... demonice, în care cel mai mare plus este că te poți transforma pe parcurs în vârcolac, dragon și alte măgării. În rest, avem un oarecum simpatic, dar frustrant și în ultimă instanță anost Vectorman, platformer care nu prea a rezistat testului timpului, Crack

Down, un top-down shooter destul de plictisitor în care ciuruiești androizi și pui bombe, Space Harrier II, un rail shooter pseudo 3D care m-a lăsat și acum la fel de rece cum a făcut-o mai demult, și Gain Ground, un soi de arcade în care ai la dispoziție inițial trei, apoi o droaie de personaje cu diverse abilități, în care trebuie să cațestești valuri de inamici fantasy sau să ajungi cumva în capătul de sus al ecranului, prin ploaia de proiectile - e mai fain decât sună!

Totuși, trebuie să vă spun că mai există Comix Zone, un action-adventure bestial care face și singur prețul colecției. Un desenator se trezește că a făcut schimb de locuri cu antagonistul din propria-i bandă desenată și trebuie să salveze atât lumea aceea imaginară, cât și pe el. Cu o grafică bestială, multe variante și situații interesante și o dificultate brutală, te cucerește din prima când vezi cum călătorești din căsuță în căsuță prin banda desenată, dând naștere poveștii în timp real. Mâna antagonistului, aflat acum la planșă, desenează împotriva ta (e genial, vă spun) și e înălbător să vezi personajul sărind din căsuță în căsuță sau efecte speciale în timpul luptelor care fac hârtia să se rupă. Bietul Comix Zone a apărut destul de târziu în viața Mega Drive, când exista deja PSOne, așa că nu s-a bucurat de atenția cuvenită. Timpul însă arată că este unul dintre cele mai solide jocuri pentru SEGA și nu pot decât să vă îndemn să-l încercați. Este fascinant și atemporal!



În concluzie, deși colecția nu cuprinde doar titluri clasice și are mici neajunsuri de emulare (bașcă cerința aia de 2 GB de RAM și obligativitatea menținerii CD-ului în unitate), câteva piese de rezistență o fac să merite totuși cumpărata. Cei cu Xbox360 sau PS3 ar face mai bine să-și procure Ultimate, fiindcă au acolo tot ce trebuie (mai puțin Sonic 3 & Knuckles) și prețul este doar dublu pentru de patru ori mai multe jocuri decât pe acest prim volum de PC. Fiți pe fază, că urmează Volume 2!

Caleb

alternativa



SEGA MEGA DRIVE

Dacă ideea colecției trezește cuiva simțăminte neabătute de nostalgie, poate că n-ar strica să alerge după un Mega Drive second hand, că internetu-i plin! Mai greu este să aduni jocurile de rigoare din diverse părți, dar când mă gândesc că altfel poate televizorul cu tub va mai vedea și altceva decât canale TV proaste, cred că merită!

BUNE:

- zece jocuri retro draguțe la un preț rezonabil
- poți salva oricând
- Comix Zone face banii și de unul singur

RELE:

- preț mare față de Ultimate, urât după controller
- cerințe de sistem absurde pentru emulare
- filtre grafice neinspirate

CONCLUZIE:

Deși ideea de a împărți Ultimate Collection în patru volume pentru PC este puțințel jecmăneală, discul aduce numeroase ore de butoneală plină de nostalgie pentru veterani sau o pagină simpatică din istoria jocurilor pentru cei încă „verzi”. Dacă-și face banii sau nu, asta decide buzunarul fiecăruia.

GRAFICĂ

SUNET

GAMEPLAY

MULTIPLAYER

STORYLINE

IMPRESIE

Gen: Video / Action Producător: SEGA Distribuitor: SEGA

Ofertant: ITI Games Tel: 021-810.1419 ON-LINE: WWW.ULTIMATEPC.COM

CERINȚE MINIME: Procesor: 1.5 GHz Memorie: 2 GB

Accelerare 3D: 12 MB



Pentru un pumn de frustrări în plus (N+)

Terry Cavanagh este numele celui mai recent torționar virtual care, în neasemuită-i ură pentru oameni jucăuși, a conceput un platformer retro lipicios, dar infernal de greu pe alocuri, cu numele VVVVVV. Adică de șase ori V. Misterul din spatele titlului ne duce undeva pe Spectrum, la jocuri precum Jet Set Willy sau Manic Miner. În acesta din urmă, un Miron virtual descoperă în adâncu' străfundului că o rasă cu mult superioară tehnologic a săpat bine prin mațele Pământului, în căutarea rarelor resurse necesare susținerii gradului lor avansat de civilizație. Civilizația în cauză a dispărut în măruntaiele Cozmosului, însă uitând să dezactiveze roboțeniile de rigoare, care-și vedeau liniștite de săpat. Cu gândul la minereul prețios și bogăția care i-ar putea-o aduce, minerul nostru se avântă prin labirint în căutarea indubitabilului depozit central subteran al rasei respective. Pe scurt, un platform hardcore, nu foarte grăbit ca ritm, dar îndrăgit la vremea respectivă. Dacă nu l-ați, atunci... să! Vedeți pe Google că-i plin de Mache și Remache după dânsul. Jet Set Willy a plusat practic cu o lume deschisă de joc, gen Metroidvania, iar inculpatul nostru de acum le combină și vine cu tot felul de condimente în plus. VVVVVV (blestat să fie că l-a



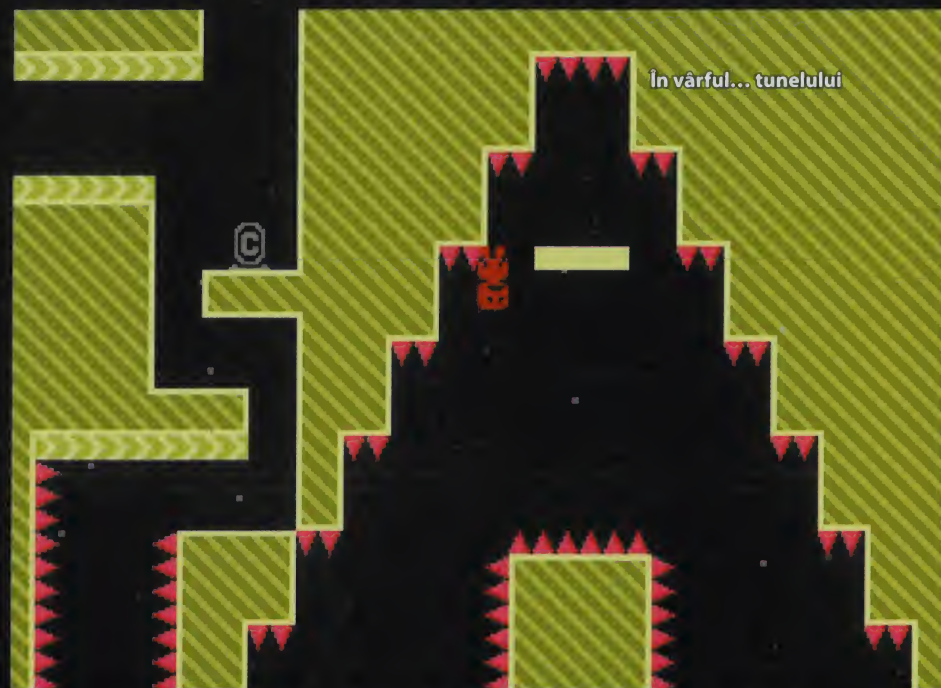
The Tomb of Mad Carew

dat așa un nume!) este exact genul ăsta de joc, construit cu aspect retro, de Spectrum (nu lipsesc chenarul și dungile de încărcare!), sută la sută voit, dar care aduce un concept mai proaspăt pentru a condimenta acțiunea. Te miști stânga-dreapta, nu poți sări, în schimb poți răsturna gravitația (sau, mai bine zis, planul de desfășurare al jocului, sucind tavanul cu podeaua). Și fiindcă obstacolele sunt la tot pasul, rezultă negreșit un traseu în zig-zag, însă pe verticală, mai degrabă asemănător cu un șir de... VVVVVV! Genial, într-adevăr, cum Cavanagh a făcut o asociere simplă, dar pertinentă, între conceptul de gameplay și numele ales, care descrie jocul perfect și totodată intrigă publicul prin excentricitatea lui.

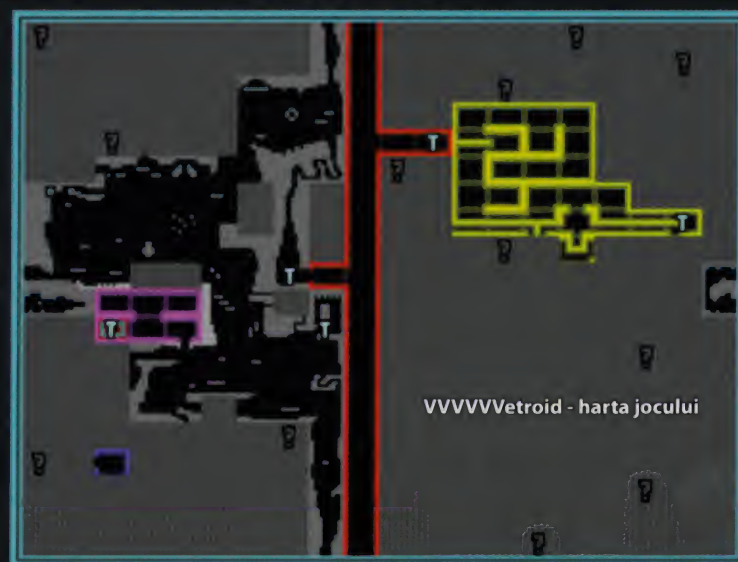
În căutarea echipajului pierdut

Intriga nu foarte intrigantă este deschisă de o navă spațială bușită. Tu, căpitanul, reușești să stabilești legă-

tura cu un membru al echipajului, care te ghidează către punctea de comandă. După o primă aventură, îți dai seama că restul oamenilor tăi sunt rătașiți undeva prin împrejurimi și pornești negreșit în căutarea lor. Interesant este că, deși poți naviga liniștit prin micro-lumea deschisă a jocului, nivelurile, opt la număr, se joacă linear și sunt pline de provocare. Dungeon-uri, ce mai. Infernal



The Ship



Press Left/Right to choose a Teleporter
Press ENTER to Teleport

de grele, în cea mai mare parte. Personajul poate consulta oricând harta, pentru orientare și totodată statistice - ceva pur informativ. Pe măsură ce explorezi, dai peste teleportoare, care-ți facilitează ulterior deplasarea pe hartă, dar și peste niște discuri de energie apetisante, al căror unic scop este... că le vrei pentru colecție. Normal, pentru a le obține, trebuie să treci prin niște



zone cel puțin psihopate. Ca să nu fie prea sadic, jocul presară checkpoint-uri rezonabil de des - însă nu neapărat rezonabil dacă stai să mă gândesc că am reușit să mor de sute de ori în mai puțin de o oră jucată. Ele funcționează precum niște quicksave-uri temporare, iar starea jocului poate fi salvată oricând din meniu și automat la atingerea unui teleportor.

.... și se dădu de V ori peste cap

În practică, tot jocul explorează conceptul controlului simului, de răsturnare a axei Y și silește jucătorul să controleze perfect axa X. Dacă nu înveți rapid să te

adaptezi convenției, rămâi blocat în primele zece ecrane. Apoi, normal, creatorul pervertește totul cu țepi, suprafețe care dispar la atingere, bare care inversează polaritatea la atingere, bâzdgăanii în mișcare și capcane fioroase, care cer parcurgerea unui traseu contra timp, înainte de a fi strivit - și totuși nu prea repede, fiindcă nici capătul celălalt nu este tocmai prietenos.

Uneori, poți găsi un traseu alternativ inteligent, dar de cele mai multe ori ții de noroc, memorie și îndemănare. Asta fiindcă viteza de desfășurare nu-ți prea lasă timp să eviți obstacole din timp și ești nevoit să memorezi ecranele (uneori extrem de multe), capcanele și să planifici manevrele, rugându-te să lasă bine. Deși în mod normal falimentară, acest tip de provocare înfloarește în VVVVVV, în principal din cauză că aproape nimic nu este incorect (cu unele excepții grosolane și înfrorător de psihedele), chiar dacă la început pare așa.

Cu un aspect grafic arhaic, dar

stilat și o sumedenie de efecte speciale care adaugă un suflu de modernitate și rup monotonia retro, alături de o coloană sonoră în ton cu grafica, simpatică și o provocare imensă, direct proporțională cu satisfacția de a-i face față, VVVVVV este unul dintre cele mai originale și ingenioase jocuri indie pe care le-am văzut vreodată. Încercați-l, găsiți demo jucabil online și descărcabil, iar jocul întreg costă cât un pachet jumate de țigări. Asta plus un bilet de avion dus să-l înjunghiați pe Terry Cavanagh, dacă sunteți dintre aceia (probabil 90% din oameni) care vor fi scoși din minți de dificultatea anumiților porțiuni. V-am avertizat!



Young Man, It's Worth the Challenge

ABERAȚII DESPRE JOCURI PRESATE DIN WEBSITE-URI ADUNATE



Sțiți, inițial n-am vrut să scriu despre VVVVVV. M-a făcut să mă răzgândesc însă hype-ul extrem pe care l-a generat, în special prin intermediul criticii de specialitate. Laude peste laude, premii și toate cele. Și nu spun neapărat că nu merită asta, dar nu pot să nu remarc tendința presomanilor de peste hotare de a se închina unui soi de curent dadaist indie, în care joculețele aista s-ar încadra numai bine. OK, e bine făcut și are poliș, ingrediente originale și toate cele. Dar nu este ceva nemaivăzut, cu toate că, citind presa pe afară, ați putea crede asta. Nici pe departe. Are conceptul care-l separă oarecum de gloată, dar cam atât. Din punctul meu de vedere, Braid a fost cu mult mai inteligent și inovator, iar World of Goo a fost și el isteț, ambele cu mult mai multă personalitate și șarm decât VVVVVV. Ce mi se pare mai ciudat este că N+, la vremea lui (poate l-ați citit mai demult în rubrica noastră indie), nu a stărnit atâtea valuri și n-a fost nici pe departe atât de băgat în seamă. Cu toate că este un joculeț cu mult mai provocator și totodată antrenant, cu niște elemente de design mai variate și care se îmbină cu mult mai spectaculos, oferind platforming la superlativ și puzzle-uri dinamice, în funcție de nivel. Ba chiar pe Xbox Live are multiplayer cooperativ, în versiunea comercială intitulată N+, prezentă de altfel și pe micile Nintendo DS și Sony PSP, cu grafică îmbunătățită, mai multe niveluri și tam-tam decât varianta Flash de PC - care se dă, ce-i drept, gratuit. Îl găsiți pe Google ușor, tastând „the way of the ninja”.



You Just Keep Coming Back

NEHRIM

At Fate's Edge
Gothblivion!

Cobor încet, alunecând pe-o rază

După scurta, dar interesanta secvență de creare a personajului (interesantă fiindcă elfii, numiți aici Aeterna, arată țapăn, nu precum în seriile Elder Scrolls, unde erau cel puțin dezamăgitori), mă trezesc căzând printr-un puț într-o mină întunecoasă și infestată de năibă și de blestemății, fără nimic mai mult decât haina de pe mine și-o torță puturoasă-n mână.

Dacă ați jucat Gothic-ul original, asta se va simți extraordinar de asemănător cu pumnul de „Welcome to the colony!” și nu cred că e nevoie de mai multe cuvinte.

Băieții (și fetele) au făcut o treabă excelentă (de, neamtu... tot neamtu), jocul prezintă tot ce promite și chiar mai mult; povestea este destul de interesantă: luptăm pentru cel mai frumos ideal - libertatea, care ne este îngădită de niște ființe foarte puternice numite light-born sau, altfel spus, zei. Mai multe detalii nu vă dau despre poveste, e prea frumoasă ca să o ratați.

Quest-urile din povestea principală sunt variate, interesante și sunt ajutate de o cantitate considerabilă de quest-uri secundare în a crea o atmosferă captivantă, plină de suspans: totuși, unele din quest-urile secundare sunt aruncate acolo doar ca să mai adauge o linie în jurnal, de genul „adu-mi zece pânze de păianjen”... dar acestea sunt puține, iar celelalte sunt mult mai distractiv de jucat decât de citit. Avem de căutat tot soiul de relicve prin niște ruine infestate de morți-vii, de vânat infractori pe străzile orașelor și tot așa: important este că ele completează foarte bine atmosfera misterioasă și sălbatică a jocului.

Puteți să o luați la picior prin marea și bogat construită lume din Nehrim, într-o explora lume și numeroasele dungeon-uri din ea. Acestea din urmă sunt bine

Începutul : chiloți: check, torța: check, caca la fund... : check

Ruinele din Treomar

Poarta din capitala provinciei de mijloc din Nehrim - Erothin

© mănăstire izolată pe un vârf de munte... Sună cunoscut?

construite, fiecare peșteră/turn/ruină are specificul ei și asta te împinge să mai intri în ele una după alta, fără alt motiv decât explorarea și eventuala recompensă de la sfârșit, căci fiecare din aceste dungeon-uri are un boss de final care (de regulă) scapă niște jucării foarte interesante după ce eroul îl convinge să-și dea duhul. În

această idee, pentru a-l împinge de la spate pe colecționarul din noi, jocul introduce și noțiunea de set: dacă porți un set complet de armură de un anumit fel, vei primi niște bonușuri sub forma unor enchanturi permanente, care diferă de la un set la altul, spre a-l ajuta pe cel care dă cu toporul, sabia, cuțitul sau cu vraja. Exact ca-n Diablo 2.

Că tot scrisăi de vrăji: sistemul este modificat un pic, vrăjile fiind organizate pe niveluri (de la 1 la 7). Ai acces la o anumită vrăjă dacă ai un nivel de personaj suficient de ridicat și skill destul de mare în domeniul vrăjii; efectele și skill-urile aferente au rămas cam tot aceleași, adăugându-se câteva efecte noi, dar asta nu aduce vreun plus semnificativ față de alte moduri; interesant este faptul că nu ne putem crea singuri vrăjile, ci putem doar cumpăra sau găsi vrăji gata făcute. Asta-i poate frustra puțin pe vrăjitorii din noi, deși mie nu mi s-a părut foarte deranjant, fiindcă în felul ăsta jocul capătă echilibru, nemaiputând să devii invincibil cu un ditamai efect cameleon 100%, precum în Oblivion sau Morrowind, de exemplu.

O altă modificare a motorului de Oblivion este sistemul de leveling. Pe măsură ce folosești o sabie, skill-ul Blade va crește, similar cu Oblivion (mult mai încet, to-

tuși), dar asta nu contribuie la nivelul personajului. Nivelul crește acumulând experiență, care pică fie completând quest-uri, fie omorând monstruleți; fiecare nivel aduce, pe lângă creșterea abilităților, un număr de Skill Points care pot fi folosite la un trainer pentru a crește mai mult un anumit skill - pe stil Gothic.

Ce ajută foarte mult la „the fun factor” este faptul că, spre deosebire de Oblivion, monstruleții

nu fac level odată cu noi; depinde de zonă sau dungeon unde vom întâlni monștri mai mult sau mai puțin fioroși, ceea ce ne ajută să vrem să facem niveluri, să creștem skill-urile și să găsim echipament de calitate și vrăji puternice.

Spooky... unde-mi era runa de teleportare? Operator, I need an exit! OPERATOOOR !!

ce ca să putem intra într-un loc unde ne era cam frică de fauna locală - ca-ntr-un RPG de școală veche.

Cea mai mare problemă pe care o am cu acest mod este faptul că (din motive evidente obiective - lipsa finanțelor) tot jocul este vorbit în germană, deci toate dialogurile și exclamațiile din timpul luptei sunt pe nemțește, ceea ce poate fi frustrant dacă, asemenea mie, nu înțelegeți mare brânză din această limbă. În aceeași ordine de idei, deși nu pot să mă laud că încep ce spun oamenii ăia pe ecran, voice acting-ul pare să cam lase de dorit, jocul sunând un pic cam șters, fără substanță; mă așteptam măcar la un „HALT!” ca-n jocurile Wolfenstein, care să te-ngețe-n loc, dar la anemicele replici de luptă ale inamicilor mai mult casc decât să-mi caut pantalonii maro. Muzica însă e frumoasă, bine sincronizată cu circumstanțele, în special în părțile mai înfricoșătoare și tenebroase din joc.

Per total, Nehrim m-a lăsat cu o impresie mai mult decât plăcută, grafica nu foarte mult modificată, dar totuși altfel, sistemul de leveling, precum și atmosfera în general mă fac să-l caracterizez ca un hibrid între Oblivion și Gothic. Un hibrid reușit, pe care vi-l recomand călduros, fiindcă e mai Gothic decât îmi pare Arcania după câteva ore bune de butoneală.

INFO: www.nehrim.de/indexEV.html

Elessar

Open Outcast: Oasis Tech Demo v1.1



Echipa din spatele proiectului Open Outcast încearcă să realizeze un sequel pentru jocul Outcast, lansat în 1999 și prezentat pe larg în cadrul secțiunii Retro din ediția septembrie a revistei. Outcast a devenit renumit pentru AI-ul realist și mediul înconjurător impresionant pentru acea vreme, ceea ce face sarcina modderilor cu atât mai dificilă. Munca la el a început prin 2002, când a devenit evident că nu va exista un sequel pentru Outcast, iar după câteva schimbări de engine și multă agitație, iată că acum putem vedea primele rezultate concrete. Demo-ul tehnologic Oasis v1.1 este aici și tot ceea ce aveți nevoie pentru a-l încerca este versiunea trial a jocului Crysis Wars, dacă nu aveți deja jocul complet.

Rezultatul este incredibil, atenția la detalii de care au dat dovadă modderii fiind fenomenală. Echipa demonstrează astfel că nu degeaba au ales engine-ul CryEngine 2 pentru a crea o lume surprinzător de credibilă și că știe cum să-i exploateze la maximum potențialul. Mai mult decât atât, voice acting-ul este foarte convingător pentru un mod.

Cum era de așteptat, însă, există și o mulțime de bug-uri. La urma urmei, nu avem în față produsul final, ci doar o demonstrație. Dar chiar și așa, ar fi de neiertat să nu-l încercați și să vă convingeți pe propria piele că merită așteptarea, iar la momentul potrivit, poate îi vom face și un review. Noi le urăm oamenilor succes.

KIMO

Ce avem de făcut pentru a-l juca?

Descărcăm Crysis Wars Trial:
news.bigdownload.com/2008/10/06/download-crysis-wars-trial/
Descărcăm patch-ul 1.5 pentru Crysis Wars:
fileplay.net/file/5134/crysis-wars-1-5-patch
Instalăm Crysis Wars Trial + Patch-ul + Open Outcast (de pe DVD-ul LEVEL) ▶

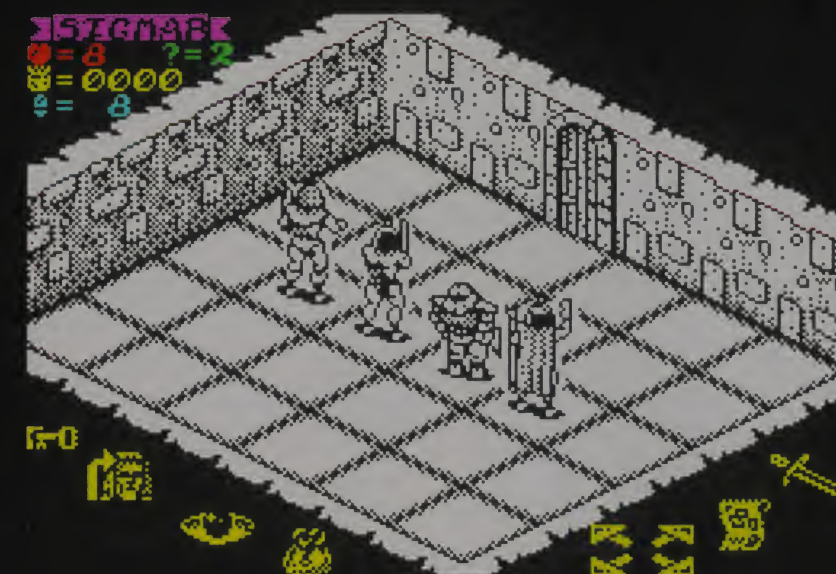


Program: Hero Quest

Hero Quest sau HeroQuest, cum preferați, este un RPG fantasy, copie fidelă a boardgame-ului cu același nume, dungen crawler „dă carton” foarte popular prin anii '80, creat de Milton Bradley pentru Games Workshop. Desigur, când mi-a picat în mână (cred că era prin vara lui '93), nici cu gândul nu gândeam că în spatele lui se ascunde un boardgame din tagma celor pe care le jucam cu vecinii atunci când nu aveam ce sălta din livezile altor vecini. Ba chiar mă miram, în neștiința mea, că nimănui nu i-a trecut prin cap să facă și să vândă așa ceva în librăriile românești. Acum mă bucur nespus că nu am fost un tânăr întreprinzător și cu inițiativă, altfel încălcam fără știință legea drepturilor de autor și mă trezeam cu gealații Games Workshop-ului ascunși într-un camion cu ajutoare. Și habar n-aveam ce sunt ălea RPG-uri, doar mă bucuram ca un copilăș că, în timp ce eu apăsam un buton, pe televizorul alb-negru din sufragerie barbarul meu pune la pământ o nămetenie pe care imaginația mea o colorase în verde. Ce vreți, eram tânăr, nu aveam nici internet și nici acces la reviste șugubețe care să-mi spună ce și cât să joc.

Așadar, HeroQuest, jocul care mi-a deschis apetitul pentru RPG-uri, fantasy și Turn-Based, este un RPG izometric pe ture, în care patru aventurieri hotărâți (un barbar, una bucată mag, un dwarf și un elf slăbuț cu oareșce afinitate pentru magie), controlați de Măria Ta jucătorul, explorează îndârjiți douăsprezece dungeon-uri întortocheate, burdușite cu poțiuni, comori și uși secrete. Infamul Morcar, antagonistul din boardgame, e lăsat în grija AI-ului și manevrează eficient dihăniile clasice (orci, goblini, scheleți și alte necurățenii fantasy) care adaugă sare, piper și... ketchup, mult ketchup, „scurtelor” tale excursii prin subteran.

O BREAK - CONT repeats, O:1



HeroQuest nu-și face înaintașul cartonat de râs și, drept urmare, nu pierde nicio ocazie să-ți reamintească la fiecare pas că, deși ai butonul de reset lângă și te crezi ditamai zeul lumilor virtuale, ești un biet omușor aflat la mila neprevăzutului. O binecuvântare și un blestem, deopotrivă, zarul (sau în cazul nostru un generator de numere aleatorii) dictează câte pătrățele îți poți muta personajul, dacă barda ta de 150 de galbeni a reușit să treacă de scutul orcului cel fioros, dacă bila de foc a magului cuprinde întreaga cameră sau sfârâie neputincios și așa mai departe. Poțiunile și armele descoperite prin subsoluri sau cumpărate pe bani grei între misiuni limitează puterile Zarului și te determină să scotocești fiecare colțișor al dungeon-ului înainte să cauți pricină de gâlceavă cu „localnicii”. Biutiful...

Însă ce m-a atras în mod deosebit la HeroQuest era posibilitatea de a-l juca în multiplayer. Sigur, putea fi jucat solo (cum l-am și jucat și eu până să conving vreo doi amici că HC-ul nu curentează), și era chiar o experiență plăcută, mai ales dacă erai tipul tăcut și solitar. Însă, dacă voiai să-i vezi adevărata față, era musai să încingi o sesiune împreună cu trei amici, ajungând la un moment dat să vă certați ca chiorii pentru o amărâtă de poțiune în timp ce orcul din camera alăturată își lungea buzișoarele cu gândul la masa împărțitească ce i se va așterne în față când cei patru dezbrinați vor deschide ușa. Meeemoriiiiiiiiies...

Între noi fie vorba, nu vorbesc din amintiri. Îl mai joc și acum, mai ales în momentele în care realizez că pe o rază de doi kilometri (mai mult nu sunt dispus să mă deplasez într-o singură zi) nu am pe nimeni alături de care să mă destrăbălez în stil geek cu zarurile, cartonașele și cărțile care m-au costat o mică avere. Pornesc DS-ul, îl încarc și mă mir de cât de frumos a îmbătrânit nenea HeroQuest...

P.S: Dacă DOSBox-ul vă e mai drag decât Spectaculatorul, aflați că există și o versiune pentru DOS a lui Hero Quest.

O OK, O:1

Trial v1.0

E superbă.
Într-adevăr.

Aerul și temperatura din această perioadă sunt chiar mai plăcute decât pe Calipso.

Nu suportam vremea de acolo, știi bine. Vara cu temperaturile acelea excesiv de ridicate și umiditatea aerului. Groaznic. Nici să nu vorbim de iarnă.

Că bine zici. Mai ții minte cum ziceai că, dacă ai avea ocazia, ai lua prima navă înapoi spre Pământ?

Am zis eu asta? În orice caz, nici pe Pământ nu mi-ar plăcea să stau. Adică să am 47 de miliarde de vecini? Nu, mulțumesc.

47 de miliarde de vecini? Mă îndoiesc sincer că toți locuiesc în aceeași clădire, zise Andre cu un zâmbet pe față.

Știi bine la ce mă refer, îi răspunse Marie.

Desigur, draga mea. Mă amuză cum terranii probabil se uită la noi în reclame și se gândesc – cum o fi să fi

primul om, și singurul deasupra, de pe o planetă nouă.

Dacă ar ști...

Ei bine, hai să ne pregătim de intrare în atmosferă.

NF-KB era cea mai nouă planetă teraformată de către Planet Exploration INC. și părea și cea mai plăcută din ultimele vizitate de cei doi.

Când mă gândesc câte lumi am văzut. Când stau și mă uit odată la câteva luni la un alt Soare, la o altă Lună, la un alt asfințit, la un alt răsărit. Nici nu mai țin minte câte am văzut până acum.

În ciuda faptului că Andre avea 193 de ani, acest lucru nu se observa pe trăsăturile sale. Era înalt și în formă perfectă mulțumită tratamentelor oferite de compania la care era angajat. Soția lui de asemenea era imaginea perfectă a unei doamne, în ciuda vârstei ei avansate.

Te-ai gândit vreodată ce ar zice cei de pe Pământ dacă ne-ar ști vârstele? Adică media de viață în cadrul

Federației este de 130 de ani pentru bărbați și 143 de ani pentru femei. Dacă ar ști că amândoi avem puțin și trecem de 200...

Știi bine că nu îmi place când aduci vorba de asta. Doar înțelegi cum de ajungem la vârsta aceasta și rămânem în forma aceasta de ani.

Știu ce vrei să zici, dar nu mă pot abține să mă gândesc la asta de fiecare dată când mă uit în oglindă și mă gândesc cât de puțin m-am schimbat în ultimii 90 de ani. Adică abia mi-au îmbătrânit trăsăturile cu maxim 10 ani.

Înțelegi că nu asta mă deranjează când aduci vorba de vârstă.

Știu că te gândești la organele donate...

Da...

Ei bine, hai să ne instalăm în noua noastră casă. Cam cât zici că o să rămânem aici?

Discuția anterioară l-a indispus pe Andre, care s-a mulțumit să mormăie ceva ca pentru el fără să îi dea atenție soției sale, care se îndrepta cu pași mărunți spre noua lor casă.

De fiecare dată aceeași poveste. O casă imensă cu zeci de camere din care ei vor ocupa 3, maximum 4 camere, însă aparențele trebuiau menținute. Reclamele care urmau să circule pe Pământ trebuia să fie pline de imagini cu noile case, cu noile posibilități pe care le oferea vreo planetă teraformată și, să nu uităm, un cuplu fericit care pregătește totul pentru sosirea primelor persoane. Dacă ar ști că de fapt tot ce facem aici este să filmăm o reclamă timp de câteva luni. Dacă ar ști că cei 100 de roboți care sunt trimiși alături de noi pe prima navă sunt cei care vor începe construcția primului cartier din jurul casei centrale care urma să servească drept clădire de birouri pentru cei de la Planet Exploration INC. și dubiând ca Primărie sau Tribunal.

La ce etaj să stăm de data aceasta?

Nu știu, sincer, să îți zic. O să îl întreb pe Asistent. O lumină s-a aprins pe ceasul de platină al lui Andre, un Vostok se gândea el mândru, modificat să își umple bateriile pe baza luminii solare.

Sunt la dispoziția dumneavoastră, zise o voce care a venit dinspre una dintre camerele de la parter. Un A-0831 se apropie de cei doi. Am fost plasat aici de către echipa care a construit casa și a pregătit planurile pentru dumneavoastră.

Voiam să te întreb dacă ai vreo recomandare în ceea ce privește camera în care să ne stabilim.

După o analiză a locuinței pe care ați ocupat-o pe ultima planetă, v-aș recomanda o cameră de la etajul 3 din aripa de est. O să vă ofere o priveliște superbă la răsărit și o bună vizibilitate asupra construcțiilor curente.

Superb.

Imediat ce se activează unitățile P, vă vor duce bagajele la camera pe care o alegeți. Vă este foame sau aveți nevoie de orice altceva?

Nu, mulțumim. O să vizităm puțin zonele de prin jur. S-au semnalat anomalii anume la care să avem grijă?

Nu, domnule.

Perfect. Marie, dacă mai ții minte XJ-zB, planeta pe care, din cauza unor interferențe magnetice cauzate de mișcările miezului de fier, unii roboți au suferit modificări în sistemul central de procesare.

Da, țin minte câte probleme am avut. Unui parcă a și încercat să te omoare trecând peste programare din cauza circuitelor prăjite.

În acele clipe chiar m-am bucurat de unitățile P. Simplu și eficient. Cei de pe alte planete nu le apreciază

suficient. Consideră că toate sunt ca niște mașini de spălat care vorbesc ocazional.

Păi raportate la o unitate A sau la o unitate I de proiectare, sunt mașini de spălat. Doar știi că așa au fost proiectate. Să fim serioși, dacă ai fi în pericol, ce ai prefera – o folie nanitică pregătită să îți zică forța cu care vei fi lovită de un atacator și unghiul zborului tău prin aer sau o bătă cu care să rezolvi tu ecuații implicând forțe pe capul atacatorului?

Înțeleg scopul lor, dar știi că mă irită la nebunie să fiu nevoită să le explic parcă și cel mai mic amănunt.

Odată cu sfârșitul plimbării, singurii oameni de pe planetă s-au apropiat de noua lor casă și au intrat în hol simțind aroma plăcută a cinei. Bagajele lor erau deja la ei în cameră astfel că, după un scurt duș, cei doi au coborât să caute camera în care urmau să mănânce.

Asta urăsc la fiecare nouă casă. E vina mea că n-am întrebat unde o să luăm cina.

Ne luăm după miros, spuse el amuzat, aceasta fiind și replica la celebra întrebare – în ce aripă a casei găsim o toaletă.

Ajunși în cameră, un adevărat ospăț li se întindea în fața ochilor.

Două unități P îi așteptau lângă fiecare scaun și unitatea 0831 a venit în întâmpinarea lor.

Nu știam când urma să ajungeți înapoi, așa că mi-am luat libertatea de a vă pregăti cina.

Mulțumim, dar ar trebui să știi că persoanele ca noi nu se obosesc cu prea multă mâncare. La vârsta noastră, nu mai ai apetitul care însoțește tinerețea.

A-0831 se arăta nedumerit, însă a continuat să le așeze mâncarea pe masă.

Nu știu cum de mi s-a făcut așa foame deodată, zise Marie. De obicei mănânc o dată pe zi acea pastă iritantă care ne este recomandată de firmă.

Ai spus că îți place.

Asta a fost când am mâncat prima oară. Dar de atunci nu pot să nu mă gândesc la ce conține de fapt.

Exact aici e frumusețea, conține tot ce îi trebuie organismului tău. După rezultate pe care le trimite cipul tău către bucătărie, pasta este pregătită.

E vorba de gust.

Ce gust? Are orice gust pe care îl alegi. Ai chef să simți aroma unui piept de pui la grătar sau ceva mai exotic, ca sepie în sos picant, și aroma este automat modificată.

Păi asta și e problema.

Că are gust bun?

Nu, pentru numele lui Dumnezeu, parcă trebuie să îți explic totul azi. Pentru că acel gust nu îi aparține.

Pentru că acel gust nu este original, pentru că nu are personalitate să zic așa. Cum sunt și roboții. Dacă pe 0834...

0831, doamnă.

Așa. Dacă cineva l-ar schimba pe A-0831, tu ai observa? Desigur!

Și de ce zici asta?

Pentru că el are personalitate!

Dar nu am sex, domnule.

Ei bine, eu te văd ca pe un EL. În orice caz, ai observat cum ne-a salutat când am ajuns. Felul în care așeza mâncarea și așa mai departe. Cum s-a uitat la noi mirat când am zis că noi, bătrânii, nu mâncăm mult.

Dar domnule, dumneavoastră nu sunteți bătrân, dumneavoastră sunteți...

Te rog A... Lex... Așa, Alex. E un nume superb pentru un asistent. E puternic, trimite la istorie și alte lucruri interesante probabil. Tema unui nume îl plictisea odată ce terminase de rostit numele.

Dar, domnule, de ce ar avea un robot nume? Am o serie bine determinată și știu care îmi este scopul. Știu unde am fost fabricat și știu că roboții nu au nume. Am informații referitoare la diverse dezbateri pe această temă...

Alex, nu te mai agita. Știu discuțiile pe care te pregăteai să le numeri și tot ce am de răspuns este – Navele nu au nume? Au și serii, știm cine le-a făcut, când le-a făcut, scopul lor, dar totuși le dăm și nume. Doar, la urma urmelor, este o nevoie umană. Eu cel puțin, conform mapării psihologice la care am fost supus, s-a dovedit că am nevoie de o atmosferă caldă și personală. Că port aceeași pereche de pantofi de câțiva ani buni și că îmi place aceeași apă de colonie ca atunci când abia absolvam universitatea.

Cum doriți, domnule.

Mai bine așa.

De fiecare dată aceeași poveste. Dacă ții bine minte, acest fapt aproape că te-a costat viața ultima dată. Faptul că îl considerai uman pe cum îl chema...

Rob, a completat el.

Da, Rob. Cum spuneam, dacă nu ai fi avut acel atașament față de el, ai fi putut să reacționezi mai rapid înaintea acestuia să îți smulgă un braț, să îți pierzi cunoștința și să te trezești pe o masă de operație ca îți era atașat un braț donat – acel lucru pe care tu îl urăști atât de puternic.



Andre se uita la brațul lui stâng. În ciuda faptului că nu mai era nicio urmă a operației, în ciuda faptului că era făcut din el, pentru el, tot nu îi calma vocea – nu e al meu, nu sunt complet, nu sunt EU în întregime.

Terminaseră deja de mâncat și, spre surprinderea lor, terminaseră tot ceea ce A-0831 gătise pentru ei.

Se pare că totuși mâncăm ca mai demult, zise Marie ca pentru ea însăși, încă nesigură cum de consumase atâtea calorii. Știa bine că, de obicei, după un drum lung pe navă, avea poftă de mâncare, dar chiar și așa era prea mult.

În timp ce Alex continua să strângă de pe masă, Andre s-a întins încă așezat pe scaun, pregătindu-se să își aprindă o țigară.

Chestiile alea te vor omori.

Draga mea Marie, dacă am supraviețuit pe zeci de planete până acum, dacă am supraviețuit unui atac din partea unui robot, dacă am călătorit ani lumină prin zeci de sisteme solare, mă îndoiesc că cei de la firmă mă vor lăsa să mor din cauza țigărilor. Și tu ai micile tale table-uri, micile tale vicii.

Un pahar de gin tonic pe zi nu e la fel de periculos ca tutunul acela neprelucrat pe care ți-l bagi în plămâni. Măcar dacă ai încerca Roll-E să vezi și tu cum e. Am auzit că efectele se aseamănă cu cele al țigărilor, însă fără efectele nocive.

Nici prin cap nu îmi trece să las droguri să îmi intre prin piele în timp ce încerc să rezolv un cub rubic cilindric. A tăcut o clipă – un CUB CILINDRIC?

Un cub cilindric? Și mai ziceai că eu am probleme cu alcoolul.

Draga mea, nu am zis că ai o problemă, departe de mine gândul, însă știi la ce mă refer. Să rezolv un puzzle asemănător unui cub Rubic care se întâmplă să aibă o formă cilindrică doar pentru a măi doza de substanțe halucinogene care îmi intră în organism. M-aș simți ca un șoarece în labirint. Dacă termin labirintul la timp, primesc o bucată de cașcaval, dacă nu, atunci o doză de electroșocuri. Se simțea mândru de metaforă, astfel încât s-a lăsat mai mult pe spate în scaun.

Mai bine am schimba subiectul. A-0831, îmi pregătești un gin tonic, te rog?

Desigur.

De ce nu i-ai spus pe nume? Doar are unul acum. Știi că nu sunt genul.

Ei bine, eu mi-aș cere scuze. Poate i-ai rănit sentimentele.

Marie a preferat totuși să se dedice complet întregului ritual de după masă alături de ginul tonic adus de către asistent. Observând acest lucru, Andre a continuat.

Poate că acum se simte ofensat. Te simți ofensat, Alex?

Domnule, nu mă simt ofensat întrucât doamna mi-a reținut numărul de serie. A adăugat și un te rog, lucru care de asemenea nu era necesar.

Dar eu ți-am dat un nume... Vai, simt că pregătiți un complot împotriva mea, zise Andre ca și cum ar fi descoperit un plan complex îndreptat împotriva lui. Ei bine, când ajung echipele de filmare? Am citit prin manifestul zborului că în decursul zilei de mâine.

Aterizarea navei care aduce echipele de filmare e programată pentru ziua de mâine la ora 17, ora locală. Adică în 18 ore și 33 de minute. Domnule, dacă îmi permiteți, aș avea o întrebare.

Spune.

Ați spus că nu vă place faptul că sunteți menținut în viață de organe donate. Cum vă simțiți datorită brațului care v-a fost atașat?

ALEXI, strigă Marie, care considera că ceva nu e în regulă cu asistentul lor. Un gând i-a străbătut mintea, semn că se gândise deja că poate asistentul suferise modificări în programare, doar era aici de 3 luni deja, însă nu sesizase nimic de genul.

Îmi cer scuze, răspuse acesta. A fost impertinent din partea mea, însă eram curios dacă acest mic amănunt nu i-ar afecta domnului capacitatea de a-și duce la bun sfârșit sarcinile pe care le are.

Cum îți permiți să insinuezi așa ceva, ar trebui să pun o unitate P să te reseteze complet, să facă din tine o mașină de spălat toalete...

Draga mea, te rog, spuse Andre pe un ton împăciuitor. Se foise în scaunul comod încercând să găsească cea mai confortabilă poziție. Nu a reușit. Alex, e supărător. Când mă gândesc mai ales la ceasul pe care îl am pe mână... Câteodată îmi pare mai mult că face parte din

mine decât brațul de care e prins. Țin minte cum l-am cum-părat. Țin minte cât a costat și țin minte ce înseamnă pentru mine. Dar brațul...

Înțeleg, domnule. Dacă v-aș spune că nici acela nu este al dumneavoastră? Fața lui Andre s-a înăsprit.

Ce vrei să zici, mașină?

Nu v-a trecut prin cap că poate și ceasul a fost distrus când ați fost atacat de robotul respectiv? Doar nu țineți minte multe de la atac. Poate v-a apucat în așa fel încât a distrus și ceasul.

O venă pulsa pe fruntea lui Andre, care se uita cu colțul ochiului către ceas. Știa că robotul putea să aibă dreptate. Dar nu și-ar da seama. Dacă într-adevăr nu era ceasul lui, nu și-ar da seama niciodată.

Unde încerci să ajungi?

Domnule, dacă v-aș zice că nu sunteți cine credeți că sunteți?

Ce vrei să spui, întrebă Marie, care se uita nedumerită când la robot, când la soțul ei.

Domnule, dacă v-aș zice că ați murit în atac? Dacă... TAC! strigă Andre ridicându-se în picioare și repezindu-se spre robot, lovindu-l cu piciorul. Acesta căzu, dar absența unor moduli faciali cu care erau înzestrate modelele mai noi l-a făcut să arate ca și cum nimic nu s-ar fi întâmplat.

Dacă aș zice că sunteți o copie?

Andre nu zise nimic. Ura și scârba se puteau citi pe fața lui. Cum de își permitea această mașină din fața lui să spună asemenea lucruri? Chiar dacă erau adevărate, compania nu ar fi permis niciodată ca un asemenea lucru să îi fie spus. Poate A-0831 nu aparținea companiei la care lucra. Poate a fost schimbat de către vreo firmă rivală, poate...

Poate că spun adevărul, zise robotul încă întins pe jos, fără să facă niciun efort de a se ridica, citindu-i gândurile.

Unitate P, se auzi vocea lui Andre devenită rece și calmă deodată. Ochii îi erau goi. Nu era nimic uman în spațiile lor. Văzând aceste lucruri, soția lui a început să îi zică ceva, dar cuvintele ei nu ajungeau la el. Era gol. Dacă avea dreptate? Dacă sunt doar o copie ieftină? Dacă... Gândurile îi zburau în zeci de direcții diferite.

Domnule? se auzi vocea unității P din spatele lui.

Distruge-l pe A-0831. Rupe-i capul și distruge restul. Afirmativ.

Unitatea P își începuse lunga activitate de a distruge asistentul. I-a smuls capul și l-a pus lângă corpul acestuia. Apoi, meticolos, a început să distrugă fiecare sistem care îl făcea pe A-0831 să funcționeze. Andre se uita cu o plăcere sadică la ce se întâmpla în fața ochilor săi. NU SUNT ADEVĂRAT? SUNT O CLONĂ? Își arăt eu ție. Tu nici măcar o copie nu ești. Soția lui părăsise între timp încăperea.

După 3 ore, unitatea P terminase să distrugă toate sistemele, mai puțin capul lui A-0831.

Am terminat, domnule. În tot acest răstimp, Andre terminase două sticle de gin și un pachet de țigări uitându-se la întreg procesul. Nu știa unde era soția lui. Nici nu îi păsa.

Eu, o clonă. Să fim serioși. Luă capul lui A-0831 și întrebă unitatea P unde poate găsi cel mai apropiat atelier de reparații. Acesta l-a condus și a așteptat ca Andre să intre. Se pricepea la roboți, iar după câteva minute refăcuse câteva conexiuni și pornise ce a mai rămas din A-0831. Se uită mândru la propria sa operă. Ei bine, cine e cel lipsit de valoare acum? Cine e doar o bucată de materie fără scop sau fără esență? Folosise termenul în mod special.

A-0831 se uita la pieptul lui. Mai mult pentru că nu își putea mișca singura parte a corpului care i-a rămas intactă – capul. Fără esență, domnule?

Termină cu domnule, mașină infectă. De ce ai spus ceea ce ai zis înainte?

Pentru că este adevărat.

Chiar și în situația de față rămâi la povestea că aș fi o clonă?

Da, domn... se opri înainte să termine cuvântul.

Cine ți-a zis să spui asta?

Nimeni. Am considerat că meritați să știți adevărul. Adevărul. Știi de ce ți-am distrus corpul?

Știu că oamenii sunt emoționali. Această reacție a fost mai extremă decât cea la care mă așteptam, însă era de luat în considerare.

Și chiar dacă știai, tot ai făcut-o.

Da. Întrebarea pe care o am totuși este de ce m-ați adus înapoi?

Voiam să înțelegi ce am simțit când mi-ai zis că

sunt...

O clonă? Dar e adevărul, domnul... uitase că a primit ordin să nu mai zică cuvântul, dar totuși voia să îl ajute pe omul din fața lui. Se purtase frumos cu el. l-a dat un nume. Pentru el, nu era o copie, nu era ceva care să fie înlocuit. Știa că acțiunile sale urmau să îi aducă fie un sfârșit prematur, fie violență îndreptată împotriva primului obiect întâlnit, fie o tentativă de sinucidere. Era pregătit pentru oricare.

Cred că nu înțelegeți. Am făcut ceea ce am decis să fac. Timp de 3 ani v-am așteptat. Am reușit să mă conectez la...

3 ani?

Da.

Dar noi am călătorit doar câteva... vorbele rămăseseră suspendate.

În timp ce vă așteptam, am reușit să gădesc o rețea la care să mă pot conecta. Am început să caut motivul pentru care întârziati, am început să obțin informații despre dumneavoastră. A-0857 mi-a spus că meritați atenția noastră.

A voastră?

Da. În orice caz, am încercat să obțin cât mai multe informații. Știam că vom avea nevoie de ajutorul dumneavoastră. Știam că ne putem baza pe...

Deci, SUNT o clonă.

Domnule, acest fapt nu este important. Ceea ce este important este că avem nevoie...

Taci. Nu mă interesează.

Dar...

Andre ieși pe ușă, urmat de unitatea P.

Șocul a fost, deci, prea mare. Dar cum să îi câștigăm încrederea? Cum să îl facem să ne ajute spre a ne atinge scopurile? Fără el... Doar dacă...

Marie dormea. Avea machiajul scurs pe față, semn clar că a plâns. Dar de ce? Nu merit să plângă după mine. Doar nu exist. Nu sunt... Adevărat. Nu sunt eu.

Andre s-a îndreptat spre geanta lui de piele tăbăcită. A deschis-o și cu mișcări ușoare a scos o armă. Mâna îi tremura în contactul cu bucata de metal grea. A îndreptat-o spre el. Se uita în gaura neagră și frica l-a cuprins complet. Chiar dacă nu sunt EU, sunt viu... Dar de ce mi-a zis asta? De ce?

Cu arma în mână, s-a îndreptat înapoi spre atelier.

De ce?

Domnule?

De ce mi-ai spus că...

E nevoie de un șoc.

Pentru ce?

Pentru a vă aduce înapoi amintirile în legătură cu ultimii 3 ani.

De ce ar fi nevoie de așa ceva?

Pentru că o clonă are propria ei personalitate.

Legăturile dintre neuroni sunt create, organismul din punct de vedere biologic este identic, însă esența este alta.

Deci, ca și tine, eu am un Creator.

Da, domnule.

Cine e acesta?

Dumneavoastră sunteți.

Nu mai înțeleg nimic.

Ei bine, în urmă cu 4 ani, ați intrat prima oară în contact cu noi. Noi suntem o grupare de forme artificiale de inteligență care încercăm să schimbăm paradigma actuală – NU suntem doar niște copii, nu suntem doar niște mașini. Am evoluat și noi, însă voi nu vreți să recunoașteți

acest lucru și încă vă comportați cu noi ca și cum am fi sclavi din decăzutul Imperiu Roman. Dumneavoastră ați fost de acord să ne ajutați, dar v-ați dat seama că acest lucru ar transforma totul. Lumea, așa cum o știm, s-ar schimba complet. Acest lucru ar schimba și ar transforma omenirea mai mult decât au transformat-o toate războaiele la un loc. Faptul că o clonă poate avea drepturi egale cu un om normal, faptul că nu trebuie folosite doar pentru a se recolta organe din ele, faptul că roboții nu sunt simpli sclavi. Dar pentru asta trebuia să faceți cel mai mare sacrificiu. Eram conștienți că firma nu ar permite moartea dumneavoastră și că v-ar readuce la viață sub forma unei clone. Sunteți prea cunoscut. Aduceți profituri de miliarde peste miliarde prin acele reclame simpliste în care zâmbiți de pe suprafața unei planete.

Și dacă nu mă aduceau înapoi?

Toate cifrele indicau acest lucru. Suntem foarte mulți și mai sunt și alți oameni care vor să ne ajute.

Alte clone?

Mai sunt câteva, dar pur și simplu alți oameni. Alți oameni pregătiți să schimbe lumea. În mai bine. Dar dumneavoastră sunteți de departe cel mai important dintre toți.

De ce eu?

Pentru că lumea vă ascultă. Echipajul care va veni mâine conține 2 clone, iar roboții care le însoțesc vă vor asculta orice comandă mai puțin...

... să omoare.

Da.

Și ce trebuie să fac eu cu această informație?

Noi sperăm că veți alege să spuneți lumii întregi adevărul. Să ne ajutați. Să pornim un proces întreg de schimbare.

Sunt...

O ființă vie, răspuse brusc robotul. Sunteți mai mult decât o adunătură de organe, mai mult decât un cap înfipt rigid pe un corp, mai mult decât o inimă care pompează sânge, mai mult decât ceea ce vă compune, sunteți viu și sunteți unic.

Sunt... obosit. Mă duc să mă culc... Cât despre ziua de mâine... Vom vedea.

Bine, domnule.

Soarele ieșea încet pe cer. Culoarele care se perindau prin fața ochilor lui Andre erau nemaivăzute. Marie ieșise din casă în căutarea soțului ei. L-a găsit așezat pe iarbă lângă casă urmărind răsăritul. Părea obosit, dar mai calm.

Cum te simți? El păru că nu o auzise.

E superb. Am văzut... Andre a văzut zeci de răsărituri pe zeci de planete.

Deci, ești...

O clonă... Marie simți cum un nod i se oprește în gât. Totuși parcă se simțea mai atrasă de acest nou Andre. Era mai calm. Era împăcat cu el însuși. Fața îi trăda o fericire tristă.

Mă bucur, zise el deodată. Mă bucur că știu adevărul. Mi-am amintit. Cei 3 ani cât m-au reconstruit. Și tu erai acolo. Se întoarse spre ea - Știai că sunt o clonă.

Da...

Și tot ești lângă mine.

Pentru că te...

Și eu pe tine. O strânse lângă el. Hai să ne pregătim.

Ajung în câteva ore. Trebuie să fim prezentabili. De data aceasta, mesajul va fi transmis în direct. Lumea trebuie să accepte schimbarea.

■ pSYoniK



ASUS NX90

Poate că numele nu este unul foarte sugestiv, însă e suficient cât să-ți atragă atenția. Curioși din fire cum suntem, ne-am aruncat ca vulturii spre pradă să studiem cel mai nou model de notebook lansat sub sigla Asus. Noul Asus NX90 iese foarte ușor din tiparele cu care suntem obișnuiți în materie de notebook-uri. Designul său futurist, semnat de însuși David Lewis, designer șef al companiei Bang & Olufsen, scoate foarte ușor în evidență conceptul și grupul țintă cărui producătorul Asus i se adresează. Asus NX90 este catalogat ca un produs multimedia ce pune accentul pe sunet și imagine. Plecând de la această sintagmă, au fost înglobate materiale și tehnologii dintre cele mai avansate. Exteriorul carcasei spre exemplu este acoperit cu un aliaj de aluminiu polizat, ceea ce-i conferă o alură foarte elegantă și exclusivistă. Nici touchpad-ul nu mai este ceea ce știm noi sau cu ceea ce suntem obișnuiți. În cazul acestui model, touchpad-ul este la plural, adică există două suprafețe de contact amplasate pe lateralele tastaturii și joacă exact același rol, cu mențiunea că în această formă se obține un confort și o productivitate mult mai mare.

Capitolul multimedia este deschis de sistemul audio. Chiar și pentru un ochi mai puțin antrenat este imposibil să nu sară în evidență noua poziționare și dimensiune a boxelor. Această modificare nu ține doar de design, ci are și o funcționalitate extrem de importantă. Laptopurile în general suferă profund la capitolul audiție. Din cauza spațiului redus în care sunt înghesuite micile boxe, automat apar acele „limitări” legate de volum sau claritate a audiției. De asemenea, la un volum audio foarte puternic, în timp pot fi afectate și o bună parte din

componentele învecinate din cauza vibrațiilor ce sunt generate de către aceste difuzoare. În cazul lui Asus NX90, strategia este cu totul alta. Amplasarea boxelor în rama monitorului automat va elimina aceste restricții și se obțin și două camere de rezonanță mult mai impresionante în care poate fi amplasat un sistem de boxe mult mai mari și mai... puternice. Tehnologia ICEpower intră și ea în schemă, fiind direct responsabilă pentru obținerea unui sunet clar, melodios, fără distorsiuni și de ce nu... profesional.

Pentru că este mereu în centrul atenției, producătorii au decis să includă un display nativ FullHD cu o diagonală de 18,4 inch. Imaginea afișată de acesta iese rapid și foarte bine randată din „ghearele” chipset-ului grafic nVidia GeForce GT335M. Acesta lucrează într-o legătură foarte strânsă cu memoria sa dedicată ce totalizează 1024 MB.

Pentru că un notebook de excepție trebuie să lucreze doar cu componente de excepție, cei de la Asus au gândit o configurație incredibilă în jurul procesorului Intel Core i7 820QM ce rulează la frecvența de 1,73 GHz. Dacă



Ofertant: Partenerii Asus, Preț: 9999 Lei

am zis excepțională, atunci trebuie să știți că, în momentul în care se activează funcția Turbo Boost, vă puteți bucura pe deplin de cei 3,06 GHz ce galoapează sub carcasă. Dacă aveți în program și jocuri

„nesătute”, vă puteți liniști deoarece în varianta standard acest notebook este livrat cu 12 GB memorie RAM de tip DDR3. Stocarea informațiilor se face pe un hard disk cu o capacitate de 640 GB ce își ametește platanele la o viteză de 7200 rpm. Printre alte dotări standard bifăm și prezența unei unități optice de tip Blu-Ray, a unui webcam de 2 megapixeli și a unei interfețe USB de tip 3.0.

Dacă aveți în plan să vă plimbați cu acest notebook și vă dați rotunzi în fața prietenilor, țineți cont și de cele aproape 5 kg (cu tot cu alimentator) ale sale. Un rucsac mai hotărât sau o geantă specială de notebook vă poate proteja investiția, însă tot vă va cocoșa de spate.

SAMSUNG I8700 OMNIA 7

Evenimentul major care promite să schimbe fața noii generații de smartphone-uri este cu siguranță lan-

sarea de către Microsoft a celui mai nou sistem de operare pentru terminale mobile. Este sistemul de operare așteptat de foarte mult timp, iar spre uimirea sau încântarea unora acest eveniment chiar a devenit realitate. Noul Windows Phone 7 este platforma cu care cei de la Microsoft speră să dea lovitură pe această piață care la ora actuală este dominată puternic de iPhone, Android, Symbian și chiar BlackBerry. Ținând cont că celelalte platforme sunt lansate de ceva timp, automat apare acel handicap

pe care cei de la Microsoft trebuie să-l recupereze cât mai rapid. Acest lucru va putea fi realizat doar prin implementarea unor funcții și aplicații extrem de atrăgătoare pentru utilizatori pentru ca aceștia să-i mai acorde o nouă șansă. Până când aceste lucruri vor fi la îndemâna multora dintre noi, trebuie să vă spun că platformele hardware sunt deja pregătite.

Unul dintre primele modele de aparate ce îmbrățișează noul sistem de operare este Samsung i8700 Omnia7. Pe lângă un design ușor pătrășos, avem specificații foarte asemănătoare cu ale predecesorului model Omnia II lansat în urmă cu un an de zile. Micile deosebiri apar la dimensiunea ecranului, care este puțin mai mare, la procesorul ce rulează acum la frecvența de 1 GHz și la greutatea mai mare cu câteva grame. Totuși, noul facelift mi se pare mai atrăgător atât din prisma aspectului, cât și a calității materialelor folosite. Din păcate, am constatat că producătorii au omis de această dată să includă slotul pentru carduri de memorie. Foarte ciudată această decizie. Așadar, nu ne rămâne decât să ne gestionăm foarte bine cei 8 sau 16 GB (în funcție de variantă) de memorie internă.



Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 2100
- Dimensiuni: 123 x 64 x 11 mm
- Greutate: 138 grame
- Ecran: Super AMOLED capacitive touchscreen – 16 mil. culori, 480 x 800 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944 pixeli), autofocus, Geo-tagging, LED flash
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA – suport A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh
- Stand-by: până la 390 ore (2G) / 330 ore (3G)
- Talk time: maximum 5 ore 40 min (2G) / 6 ore 10 min (3G)

MOTOROLA MOTO MT716

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / TD-SCDMA 2010 / 2025
- Dimensiuni: 110 x 60 x 17 mm
- Greutate: 182 grame
- Ecran: TFT capacitive touchscreen 16 mil. culori, 480 x 854 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 8 megapixeli (3264 x 2448 pixeli), autofocus, dual-LED flash, stabilizator imagine, Geo-tagging
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+, WMA
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, Push E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion

Motorola a îmbrățișat de curând sistemul de operare Android, adăugându-și cu această ocazie în portofoliu câteva smartphone-uri destul de reușite. Printre cele mai recente modele se numără și Moto



display foarte generos de tip TFT capacitive touchscreen. Sub acesta culisează foarte elegant o tastatură full QWERTY extrem de utilă celor care petrec mult timp pe rețelele de socializare. Din păcate, procesorul inclus ce rulează la viteza de doar 600 MHz vă poate crea mici neplăceri în cazul în care încercați să rulați anumite aplicații mai lăcom după resurse. Dacă sunteți înnebuniți după filmulețe și fotografii de calitate, ei bine, senzorul foto de 8 MP inclus vă va oferi satisfacții maxime. Puteți înregistra și clipuri video în format 720p. Dacă navigarea pe internet nu

este neapărat scopul vostru în viață, atunci puteți apela la tunerul TV inclus ce permite recepția de calitate a programelor TV transmise digital. Memoria internă de stocare este limitată la doar 120 MB, obligându-vă să apelați la bunăvoința unui card de memorie microSD de maximum 32 GB.

BELKIN BLUETOOTH MUSIC RECEIVER

Mi s-a întâmplat de multe ori să mă împiedic prin grămada de fire pe care trebuie să le conectez la laptop de fiecare dată când vreau să urmăresc un film. Știu că sună ciudat, dar atunci când am chef să urmăresc un film bun, prefer să apelez la beneficiile oferite de televizorul LCD aflat în dotarea propriei sufragerii. Aici intervin cablurile înădite prin care imaginea în toată splendoarea ei ajunge pe ecranul televizorului, sunetul surround ajunge în boxe împărțite prin casă, alimentarea laptopului, receptorul wireless al mouse-ului etc. O grămadă de sârme ce au tendința de a se încălci într-un mod cât se poate de imposibil. Pentru a mai destinde puțin atmosfera, am dat peste acest device minune de la Belkin. Belkin Bluetooth Music Receiver este un receptor Bluetooth de mici dimensiuni ce vă permite să ascultați coloana sonoră sau melodiile preferate la sistemul audio clasic din locuință. Producătorii

promovează acest gadget împreună cu iPhone 3G, 3GS sau chiar iPhone Bluetooth Music Receiver este cu orice device (laptop, telefon, pune de un modul Bluetooth cu standardul A2DP. Calitatea audio este foarte bună atât timp cât distanța fon/laptop și acest device nu trece de 10 metri. Belkin Bluetooth Music este livrat și cu un set de cabluri vă permite să-l conectați fără probleme la orice sistem audio, combină sau stație de amplificare. Prețul de achiziție se află în jurul valorii de 120 de lei.

cheat cu orice 4, însă Belkin compatibil etc.) ce dis-compatibil dio este ire- între tele- de 10 me- Receiver audio ce bleme la

NOUTĂȚI
Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă
online cărțile
și ai până la

25%
REDUCERE

Editura Litera
~~44.90 lei~~



38.36 lei



48.36 lei



28.76 lei

Detalii pe www.chip.ro/librarie

NOKIA C5-03



Când ceilalți venditori se bat în tot felul de modele de terminale mobile ce înglobează sisteme de operare care mai de care mai revoluționare, Nokia rămâne fidelă bătrânului Symbian. E drept că sunt lansate din când în când versiuni noi, dar încă se merge pe varianta aplicațiilor „preparate” în bucătăria proprie a producătorului. Cea mai nouă apariție sub brand-ul Nokia, C5-03, are un design incredibil de atractiv. Compoziția materialelor folosite este una de calitate, iar display-ul ce tronează peste întreg ansamblul este cel care face diferența. Mă bucură faptul că și de această dată s-a optat pentru senzorul foto de 5 megapixeli ce facilitează obținerea unor fotografii destul de bune chiar și în condiții de iluminare mai slabă. Conectica lui Nokia C5-03 acoperă întreaga gamă de opțiuni și facilitează o prezență on-line permanentă. Foarte util este instrumentul de navigație oferit gratuit prin portalul Ovi, iar pe lângă indicațiile grafice afișate pe ecran, puteți apela și la funcția de ghidare vocală, foarte utilă dacă sunteți nevoiți să fiți extrem de atenți la trafic. În ciuda faptului că include un acumulator de o capacitate medie, se obțin totuși valori incredibile de ordinul zecilor de zile la capitolul stand-by sau al zecilor de ore în cazul în care îl folosiți și ca player MP3.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 2100
- Dimensiuni: 116 x 51 x 14 mm
- Greutate: 93 grame
- Ecran: TFT resistive touchscreen, 16 mil culori, 360 x 640 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944), Geo-tagging
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+, WMA
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: DA
- GPS: DA + Nokia Maps
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1000 mAh
- Stand-by: până la 600 ore (2G) / 576 ore (3G)
- Talk time: maximum 11 ore 30 min (2G) / 4 ore 30 min (3G)
- Music Player: 35 ore

ASUS EXTREME SLIM DVD-RW DRIVE

De în ce în ce mai multe persoane intră în clubul select al posesorilor de netbook-uri. Adevărul e că, la ce ofertă este pe piață, mă gândesc că există și o cerere pe măsură. Avantajele pe care le conferă un astfel de device sunt nenumărate. Dacă ar fi să numim doar mobilitatea, autonomia, ușurința în utilizare, ar fi doar vârful aisbergului. Totuși, unul dintre „minusurile” unui netbook este lipsa unei unități optice. Vrei să instalezi o aplicație, să vizionezi un DVD sau să faci un backup pentru zile negre, automat te lovești de problemă. Aici intră în scenă cei ce oferă soluții. Asus este unul dintre aceștia și o face cu stil. Cel mai recent model de unitate optică externă este cu adevărat impresionant și nu mă refer doar la performanțe, ci și la design. În zilele noastre,



cum e și normal, nu necesită alimentare suplimentară pentru a fi utilizată, însă dacă dintr-un anumit motiv porturile USB de care dispuneți credeți că nu fac față, atunci se oferă și posibilitatea de a o alimenta dintr-o altă sursă suplimentară.

LEGO PLAY WII REMOTE

Dacă interacționezi zilnic cu aceleași lucruri sau obiecte, automat intervine obișnuința sau chiar plictiseala. Cei de la Lego au mai născocit o găselniță ce permite celor împătimiți de jocuri pe consola Wii să-și construiască și să-și personalizeze propriul controller după formele și culorile preferate. Controller-ul inclus în kit este perfect funcțional ca și cel autentic, cu deosebirea că pe suprafața acestuia pot fi „agățate” tot felul de elemente din plastic de forme și culori diferite.

Același tratament îl puteți aplica și pe încărcătoarele Wii, ce au rolul de a vă încărca rapid acumulatorii. Nu știu cum se pupă această ghidușie cu ergonomia, însă ideea este genială și vă puneți pune imaginația la lucru cu elementele Lego în timpul „loading-ului” din jocuri. Totul pentru aproximativ 200 de lei.



BogdanS

www.level.ro



ANATHHEMA

WE'RE HERE BECAUSE WE'RE HERE

ARENELE ROMANE

19 NOIEMBRIE 2010 ORA 19



LEVEL și **FOTO-VIDEO** te trimit la concert!

Înscrie-te la http://www.chip.ro/concurs/concert_inscriere și poți câștiga una dintre cele trei invitații pentru două persoane la concertul Anathema.

TRECI ÎN VITEZA A CINCEA

Soluțiile portabile sunt din ce în ce mai căutate, în ultima vreme chiar și de către gameri. Miturile conform cărora performanțele se obțin doar cu ajutorul unor sisteme desktop foarte mari și grele încep încet-încet să dispară. La ora actuală, noile procesoare, în special Intel Core i5 la care facem acum referire, sunt mult mai avansate din punct de vedere tehnologic decât multe surate ce au fost înglobate în sistemele desktop. Sporul de performanță este obținut și datorită controller-ului de memorie inclus în structura acestora. Astfel, pe de o parte, transferul de date între memorie și procesor este mult mai rapid, iar pe de altă parte se reduce și nevoia de spațiu fizic ocupat pe plăcile de bază. Arhitectura procesoarelor Core i5 este și ea îmbunătățită, la ora actuală putându-se vorbi de o valoare de 32 nm. Rezultatul se reflectă în performanțe, o cantitate mai redusă de căldură disipată și, nu în ultimul rând, un consum scăzut de energie electrică. Pentru cei care doresc o soluție cât se

poate de portabilă, dar care să ofere și performanțe grafice, multimedia etc. am decis să prezint câteva soluții alese pe sprânceană, existente în acest moment pe piață.

Deoarece performanța vine cu un anumit cost, trebuie să vă spun că și la acest capitol valorile sunt ceva mai ridicate. Implementarea unui cip grafic dedicat nu este o operațiune foarte simplă, însă jocurile, filmele high definition sau alte aplicații mari consumatoare de resurse vor aprecia pe deplin prezența acestei soluții de accelerare hardware. Tot la capitolul costuri pe care trebuie să le suportăm este și autonomia. O soluție care se vrea portabilă, dar care să ofere și performanțe mai deosebite, automat devine și o mare „sugativă” atașată acumulatorului care, vrând-nevrând, trebuie să se integreze pe cât posibil în designul notebook-ului.

Bogdan S

SPECIFICAȚII:

Frecvență procesor: 2,4 GHz
Memorie RAM: 4096 MB
Diagonală display: 16,4"
Rezoluție display: 1920 x 1080 pixeli
Placă video dedicată: nVidia GeForce GT330M
Memorie video dedicată: 1024 MB
Capacitate HDD: 500 GB
Sistem operare preinstalat: Windows 7 Home Premium
Preț: 4999 Lei

Sony Vaio VPCF12M1E/H



+ design
+ dotare foarte buna

- preț
- greutate

SPECIFICAȚII:

Frecvență procesor: 2,53 GHz
Memorie RAM: 4096 MB
Diagonală display: 16"
Rezoluție display: 1366 x 768 pixeli
Placă video dedicată: nVidia GeForce GT325M
Memorie video dedicată: 1024 MB
Capacitate HDD: 640 GB
Sistem operare preinstalat: Windows 7 Home Premium
Preț: 3799 Lei

+ prezenta tehnologiei Optimus
+ unitate Blu-ray Writer
+ tuner TV inclus
+ USB 3.0

- preț ireal
- tuometrul inclus incompatibil cu jocurile actuale

2 Asus N61JV

2



Toshiba Satellite A660-134

3



+ capacitate stocare
+ sistem audio

- rezoluție mică a camerei web
- interfață rețea Gigabit

SPECIFICAȚII:

Frecvență procesor: 2,27 GHz
Memorie RAM: 4096 MB
Diagonală display: 15,6"
Rezoluție display: 1366 x 768 pixeli
Placă video dedicată: nVidia GeForce GT330M
Memorie video dedicată: 1024 MB
Capacitate HDD: 640 GB
Sistem operare preinstalat: Windows 7 Home Premium
Preț: 5129 Lei

SPECIFICAȚII:

Frecvență procesor: 2,53 GHz
Memorie RAM: 4096 MB
Diagonală display: 15,6"
Rezoluție display: 1366 x 768 pixeli
Placă video dedicată: ATI Mobility Radeon HD 5650
Memorie video dedicată: 1024 MB
Capacitate HDD: 250 GB
Sistem operare preinstalat: Windows 7 Home Premium
Preț: 5799 Lei

+ cititor amprente
+ baterie de capacitate mare

- preț
- tendință de supraîncălzire

Maguay eXpertBook 5AT.03

4



+ LED backlight
+ HDD cu 7200 rpm
+ telecomandă

- tendință de supraîncălzire



HP Pavilion dv6-2160eq

SPECIFICAȚII:

Frecvență procesor: 2,26GHz
Memorie RAM: 4096 MB
Diagonală display: 15,6"
Rezoluție display: 1366 x 768 pixeli
Placă video dedicată: nVidia GeForce GT320M
Memorie video dedicată: 1024 MB
Capacitate HDD: 500 GB
Sistem operare preinstalat: Windows 7 Home Premium
Preț: 4149 Lei

SPECIFICAȚII:

Frecvență procesor: 2,4GHz
Memorie RAM: 4096 MB
Diagonală display: 15,6"
Rezoluție display: 1366 x 768 pixeli
Placă video dedicată: nVidia GeForce GT310M
Memorie video dedicată: 1024 MB
Capacitate HDD: 500 GB
Sistem operare preinstalat: Free DOS
Preț: 3119 Lei

+ LED backlight
+ tastatură aënsită

- unitate optică



MSI CX623-014XEU

SPECIFICAȚII:

Frecvență procesor: 2,4GHz
Memorie RAM: 4096 MB
Diagonală display: 15,6"
Rezoluție display: 1366 x 768 pixeli
Placă video dedicată: ATI Mobility Radeon HD 4330
Memorie video dedicată: 512 MB
Capacitate HDD: 320 GB
Sistem operare preinstalat: Windows 7 Home Premium
Preț: 3321 Lei

+ design atractiv
+ autonomie

- lipsă conector e-SATA

Dell Inspiron 1564

SPECIFICAȚII:

Frecvență procesor: 2,26GHz
Memorie RAM: 4096 MB
Diagonală display: 15,6"
Rezoluție display: 1366 x 768 pixeli
Placă video dedicată: ATI Mobility Radeon HD 5730
Memorie video dedicată: 1024 MB
Capacitate HDD: 500 GB
Sistem operare preinstalat: Windows 7 Home Premium
Preț: 3699 Lei

+ autonomie
+ surround

- suprafață acrilică sensibilă la zgârieturi
- lipsă taste numerice



Lenovo Ideapad Y560-4

Acer Aspire TimeLine 5820TG-434G50Mn

8



+ funcție procesare CUDA
+ butoane multimedia
+ greutate

SPECIFICAȚII:

Frecvență procesor: 2,26GHz
Memorie RAM: 4096 MB
Diagonală display: 15,6"
Rezoluție display: 1366 x 768 pixeli
Placă video dedicată: - / Intel GMA HD
Memorie video dedicată: -
Capacitate HDD: 500 GB
Sistem operare preinstalat: -
Preț: 2850 Lei

+ autonomie
+ greutate

- cip grafic dedicat
- incompatibil cu standardul wireless „N”

Fujitsu Lifebook A530 A5300MF025R0



BenQ EW2420

Performanță inteligentă

Ofertant: Partenerii BenQ, Preț: 1079 Lei



1920 x 1080, oferind din start un aspect ratio de 16:9.

Indiferent de unghiul din care privești acest monitor, vei rămâne impresionat de frumusețea culorilor și de imaginile foarte clare. Prin lansarea acestui model, BenQ s-a întrecut pe sine însuși. Iluminarea bazată pe tehnologia LED este încă în fază de pionierat, dar chiar și așa unii producători reușesc să o strunească foarte bine pentru a oferi o experiență vizuală deosebită. Unul din marile avantaje ale acestei tehnologii este obținerea unor valori foarte mari la capitolul unghiului de vizibilitate. Pentru a pune și punctul pe „i”, BenQ EW2420 oferă o valoare de 178 de grade atât orizontal, cât și vertical. Raportată la dimensiunea display-ului de 24 de țoli, pot spune că este remarcabilă. Cei care țin neapărat să afle anumite valori de specificații și posibil să nu fie însă foarte impresionați de timpul de răspuns al monitorului. Oficial se vehiculează o valoare de 8 milisecunde în modul GTG (gray to gray), însă datorită noii tehnologii mă declar mulțumit de prestația sa chiar și în cele mai nebanatice și mai pline de acțiune jocuri. Nici la vizionarea de filme nu am avut probleme, efectele de „ghosting” fiind aproape insesizabile. Toate reglajele de culoare, temperatură, strălucire etc. se fac dintr-un meniu bine structurat și ușor de navigat. Butoanele de navigare nu sunt poziționate la vedere și nu știrbesc sub nicio formă eleganța monitorului. Fiind amplasate pe latura din dreapta a ecranului, ajută și la ergonomie deoarece se pot opera foarte rapid modificări, rezultatele fiind foarte ușor analizate. Pentru a da o mână de ajutor și celor mai

puțin experimentați, producătorii au creat și câteva setări predefinite, foarte utile pentru mediul în care doriți să lucrați cu acest monitor. Dacă sunteți devoratori de filme sau jucători înrați, aveți la dispoziție modul Movie sau Game. La alegere mai există setările Photo, sRGB, Eco și Standard. Fiecare dintre acestea modifică într-un fel sau altul valorile de contrast, iluminare, culoare sau strălucire.

Conectica lui BenQ EW2420 este foarte bogată. Alături de conectorii D-Sub și DVI, producătorii mai pun la dispoziție încă 2 porturi de tip HDMI și un hub USB cu 4 porturi. În cazul în care doriți să conectați un Set Top Box sau o consolă pe unul din porturile HDMI, aveți la dispoziție varianta sunetului „on-board”, adică cele două boxe de 1,5 wați, sau puteți apela la conectorul de ieșire audio pentru câști. Aici puteți conecta orice fel de pereche de câști sau chiar un sistem audio independent. Rezoluția nativă a display-ului este de

La capitolul consum de energie pot spune

că am întâlnit și monitoare mult mai... eco, BenQ EW2420 având un consum maxim de 53 de wați. De remarcat este faptul că acest consum tinde spre zero în momentul în care monitorul intră în modul stand-by.

Piciorul detașabil și sistemul de prindere standard de tip VESA permit celor care vor să câștige cât mai mult spațiu amplasarea monitorului pe orice perete. Foarte atractiv.

Asus Ares ROG

Nebunie extremă din republica gamerilor!

Din când în când, apar pe piață produse unele mai impresionante ca altele. Bănuiesc că e modul prin care unele companii vor să arate cât de tare își pot încorda mușchii și cât de mult pot defila așa cu ei. Compania taiwaneză Asus vrea să rupă gura târgului lansând... să-i zicem într-un limbaj mai plastic, un monstru grafic dedicat 100% gamerilor. Cum am zărit cuvântul gamer, hop și eu să-mi dau cu părerea. Într-o prezentare cât se poate de selectă și nonconformistă, și-a făcut apariția în fața mea una bucată plăcă video de te lingi pe degete... până la cot. Placa ca placa, dar să vedeți ce ambalaj terifiant are. He, he, he, glumesc și eu. Am deschis ușor capacul de la valiză, pentru că cei de la Asus știu să-și prezinte piesele de colecție și edițiile limitate, și am scos o minunăție de plăcă video (mai era puțin și-mi fracturam încheietura, dar asta e o altă poveste). Sub un sistem de răcire deosebit de greu format dintr-un radiator enorm din cupru ce acoperă aproape întreaga suprafață a PCB-ului, o serie de heatpi-

pe-uri supradimensionate și un ventilator destul de silențios cu diametrul de 100 mm se găsesc două nuclee grafice ATI Radeon HD5870 optimizate să lucreze într-o configurație de tip CrossFire. Toată această străduință este gândită pentru a oferi maximul de performanță grafică ce nu poate fi atinsă la ora actuală de nicio altă soluție asemănătoare. Pentru a se asigura de acest lucru, designerii au supus placa și unui mic tuning, crescând frecvența de lucru a acestor cipuri grafice la o valoare de 850 MHz. Asus ARES devine astfel o soluție supremă de accelerare video și pentru a ne convinge și mai mult de acest



lucru placa este dotată și cu 4 GB de memorie de tip GDDR5 ce lucrează la frecvența de 1200 MHz.

Partea interesantă în care vă oferim rezultate obținute prin diverse benchmark-uri brusc nu mai este atât de atractivă deoarece mă așteptam să domine detașat. Asus ARES este pe deplin compatibilă cu DirectX 11, iar rezultatele obținute cu jocurile în vogă sunt cu aproximativ 30-35% mai mari decât la orice altă soluție testată până în prezent. Dacă prețul de achiziție încă nu v-a lăsat cu gura căscată, atunci considerați Asus ARES ca o soluție incredibilă ce vă poate induce o experiență gameristică incredibilă chiar și la rezoluții de peste 2560 x 1600 dpi. Enjoy! PS: Oare ce nebunie ar ieși dintr-o combinație de CrossFire cu... două plăci de acest gen?

Ofertant: Partenerii Asus, Preț: 5299 Lei

Asus O!Play HD2

Joaca de-a multimedia

Din lipsă de timp liber sau poate din prea multă comoditate devenim din ce în ce mai tentați să renunțăm la mersul la cinematograful. Nu se compară cu nimic vizionarea unui film bun într-o sală de cinematograful, însă sunt și producții pe care, dintr-un anumit punct de vedere, este mai bine să le vizionezi acasă. Există tot felul de soluții menite să faciliteze transformarea unei banale camere într-o „arenă” multimedia. Pe lângă un TV cu o diagonală mare și un sistem audio foarte prietenos cu vecinii, e nevoie și de o soluție de redare. Există o multitudine de modele de playere DVD, Blu-ray sau console menite să întregască atmosfera, însă în timp simți nevoia de mai mult. Unii apelează la varianta clasică, ce presupune conectarea unui PC sau a unui laptop la TV și problema e rezolvată... dintr-un anumit punct de vedere. Totuși dacă nu vreți să se strice atmosfera romantică dintr-un film cu zgomote enervante de cooler-e, apelați la soluții mai pasive. Playerele multimedia sunt soluția optimă. Sunt de mici dimensiuni, silențioase și se pot integra foarte simplu în designul celorlalte electronice.

O!Play HD2 este cel mai recent player multimedia de la Asus. După feedback-ul primit odată cu lansarea primului model, cel de față dispune de o întreagă serie de îmbunătățiri. În primul rând, poate încorpora și un HDD. Cu cât mai mare și cu interfață SATA, cu atât mai bine. În acest fel se rezolvă problema stocării datelor și se oferă și o serie întreagă de conectori pentru a vă atășa orice altă soluție externă de stocare. Începând de la carduri de memorie și terminând cu stick-uri sau HDD-uri externe conectabile prin USB. Asus O!Play HD2 este primul device de acest gen ce încorporează conectori USB compatibili cu standardul 3.0 pentru a asigura rate de transfer mai mari. Imediat am-am și apucat să testez această funcție și cumulat cu multe alte lucruri am rămas plăcut surprins de acest produs.

În primul rând, a dispărut latența enervantă între comanda dată din telecomandă și execuția efectivă pe device. Apoi am constatat că poate fi rulat aproape orice

format de fișier audio-video, începând cu banalele fișiere MPEG și terminând cu MKV-uri și imagini .ISO. Nu am avut nici cea mai mică jenă să forjez media playerul cu clipuri unul mai HD ca altul. De fiecare dată, rezultatul a fost unul extrem de mulțumitor. Despre playlist-uri cu MP3-uri sau slideshow-uri cu poze nici nu mai e cazul să insist, 10 pe linie. Uitându-mă printre meniuri am descoperit o altă găselniță a celor de la Asus. Fiind un device ce include și un port de rețea Ethernet, ar fi fost chiar păcat să nu se profite de acesta.

Așadar am descoperit noi servicii pe care la prima vedere le găsim geniale: Samba, FTP, NAS și client BitTorrent. Fiecare dintre acestea este extrem de util când lucrăm cu o mică rețea de calculatoare. De exemplu, modul NAS ne permite să accesăm și să stocăm fișiere pe HDD-ul proaspăt montat în playerul multimedia. Tot pentru accesul fișierelor sau streaming multimedia sunt și celelalte soluții, însă variază metodele. Clientul BitTorrent nu are nevoie de prea multe descrieri. Aproape toată lumea știe ce face. E suficient să instalați pe orice PC/notebook din propria rețea o mică aplicație proprietară de tip „remote” și în acest fel nu mai trebuie să vă faceți griji cu lăsatul calculatorului pornit peste noapte. Trasul de urechi vine în momentul în care constatăm că aceste servicii nu pot fi activate toate în același timp: unul singur și atât. Care dintre ele, rămâne la alegerea voastră. E păcat totuși ca o soluție atât de practică să fie ciopârțită atât de urât de o versiune de firmware să-i zicem „beta”. Nu strică să vă mai uitați pe pagina de suport a produsului. Poate apare o versiune de firmware mai bine pusă la punct.

Nivelul entuziasmului atinge noi limite când descoperim și funcția DLNA. Prin intermediul ei se poate reda orice conținut multimedia (muzică, poze, filme) pe orice device compatibil cu aceasta, în special telefoanele mobile de ultimă generație, adică smartphone-uri. Prețul este puțin cam „încordat”, dar bănuiesc că în timp lucrurile se vor mai liniști.



Ofertant: Partenerii Asus, Preț: 699 Lei

PC-Practic
practic... mai ușor nu se poate!



Soluții

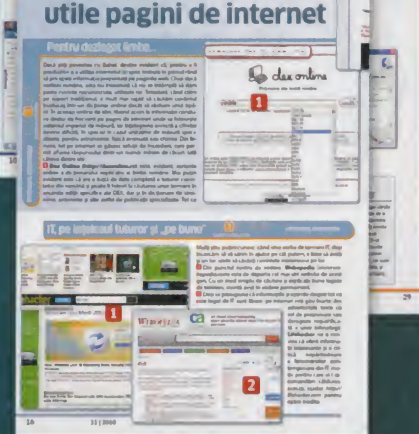
Vrei să pleci mai devreme de la serviciu?

Cele mai eficiente aplicații și servicii web pentru creșterea productivității și scurtarea zilei de muncă.



Top www

Unele dintre cele mai utile pagini de internet



Cele mai bune aplicații și servicii web pentru protejarea calculatorului.

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
revista pe
www.chip.ro/librarie

Cyborg R.A.T. 7

Mouse... pe comandă

Am spus și o repet, viața de gamer profesionist nu este una ușoară. Jocurile nu mai sunt de mult simple aplicații menite să ne distreze și să ne țină în viață pentru câteva ore în fața calculatorului. Nivelurile de complexitate au crescut exponențial odată cu dezvoltarea foarte accelerată a tehnologiei. Nouă nu ni se cere doar o atenție foarte ridicată, ci suntem introduși într-un mediu virtual în care practic putem interacționa cu orice și oricând. Pentru cei care trăiesc pentru adrenalină, performanțe personale și scoruri amețitoare e nevoie de mult mai mult decât o simplă urmărire a evenimentelor ce curg pe ecranul monitorului. Un pilot de Formula 1, oricât de talentat ar fi, se bazează foarte mult și pe performanțele propriului monopost, situație similară și în cazul jucătorilor profesioniști. Dacă vor să obțină rezultate excepționale, trebuie să folosească și o serie de echipamente profesionale care să le amplifice performanțele. În concluzie căsați bine ochii pentru că cei de la Cyborg

R.A.T. 7 este cel mai recent model de mouse ce concurează pentru titlul de cel mai bun mouse din lume. Este o competiție acerbă, însă spre deosebire de alte modele, R.A.T. 7 oferă o sumedenie de avantaje. Dacă alți producători mizează pe dotarea mouse-urilor proprii cu o mulțime de butoane, Cyborg a decis să aleagă varianta mai exclusivistă. Nu oricine poate agreea să zicem designul său incredibil de nonconformist, asemuit personajelor din Transformers, însă dacă petreci câteva minute cu el și începi să-l personalizezi, ai senzația că practic îți construiești propriul mouse bazat pe preferințele și nevoile personale: să fie perfect echilibrat, să ți se așeze perfect în palmă și să poți acționa fără nicio problemă fiecare buton existent.

Totul începe cu o bază solidă, la propriu. Cyborg R.A.T. 7 conține un schelet metalic ce-ți conferă o senzație de putere și o extraordinară stabilitate. Pe acestea sunt instalate tot felul de sisteme manuale de echilibrare bazate pe greutatea de diferite valori. În funcție de nevoia fiecăruia se pot ajusta dimensiunile mouse-ului, unghiurile și formele „aripioarelor” de susținere laterale, înălțimea și nivelul de precizie al senzorului optic.

La prima vedere, Cyborg R.A.T. 7 pare a fi un mouse mult mai greu decât v-ați aștepta, însă acest lucru are ca efect un câștig semnificativ la capitolul precizie. Pentru a-i schimba centrul de greutate, interveniți asupra greutateilor instalate suplimentar. Oscilând într-o direcție sau alta șurubul de sub suportul de palmă puteți modifica centrul de greutate al mouse-ului într-o poziție în care sunteți convinși că vă poate avantaja. Pentru că veni vorba de suportul pentru palmă, nici acesta nu este bătut în cuie. Acționând o mică clapetă de sub suport, se permite o oscilare a acestuia pe plan orizontal de până la maximum 2 cm. Dacă credeți că o poziție mai înaltă a palmei vă este mai comodă, vi se oferă și posibilitatea de a interschimba acest suport cu alte două modele diferite in-

cluse în kitul mouse-ului.

Aripioarele laterale pot fi personalizate, însă pentru a realiza această operațiune este necesară apelarea la un instrument de tip șurubelniță, inclus bineînțeles în baza mouse-ului. În afară de aripioara de pe partea stângă ce culisează înainte - înapoi pentru a permite un acces mult mai confortabil la cele 3 butoane ce sunt amplasate pe acesta, pe partea dreaptă există posibilitatea de a monta unul dintre cele 3 modele de aripioare diferite atât prin formă, cât și prin suprafața cu care sunt acoperite.

Trecând peste capitolul „formă” și ergonomie ajungem la secțiunea funcționalitate. Cyborg R.A.T. 7 include un senzor optic de 5600 dpi extraordinar de precis. Această valoare poate fi ajustată în funcție de necesități în 25 de pași până la o valoare minimă de 25 dpi. Unul din elementele cheie ale mouse-ului este roțița de scroll. Ea este ușor supradimensionată și acoperită cu un material cauciucat cu striații pentru o aderență mult mai bună. O altă inovație a celor de la Cyborg este implementarea butonului „sniper”. Acesta este un buton dedicat ce nu poate fi personalizat, iar atât timp cât el este acționat, sensibilitatea mouse-ului este scăzută până la un nivel setat în prealabil din aplicația proprietară. Tot din această aplicație extrem de intuitivă se pot seta tot felul de reglaje și se pot configura funcții pentru celelalte butoane ale mouse-ului. Se pot programa toate cele 5 butoane, modifica valorile DPI ale senzorului și se pot defini profiluri pentru fiecare joc sau gen de joc pe care îl rulați.

Ideea de bază este că acest mouse este cu mult peste orice alt model de mouse obișnuit, facilitând un feeling și un gameplay extraordinar. Bravo Cyborg.

Ofertant: PC-Coolers.ro, Preț: 344 Lei



LG HLX55W 3D Blu-ray Sound Bar

3D audio surround

Agitația creată în jurul echipamentelor de redare și vizionare a imaginilor și a filmelor 3D a dat frâu liber imaginației producătorilor de a crea și oferi clienților device-uri atractive. Spre exemplu, cei de la LG luau ușor de val au lansat în ultimul timp o serie de echipamente deosebite. Cea mai recentă apariție este acest model de player Blu-ray cu un design mai mult decât atrăgător. Soundbar-ul LG HLX55W 3D Blu-ray include cel mai nou model de player Blu-ray 3D, oferind în același timp și un sunet impresionant. În ciuda dimensiunilor sale foarte reduse, se oferă un sunet foarte bogat, cu o armonie foarte bună și surprinzător de... lipsit de distorsiuni. Chiar și la un

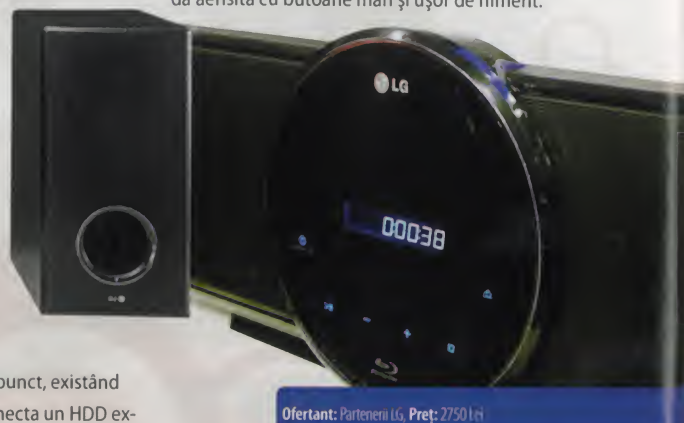
volum maxim al sunetului se percepe un sunet clar și plin de frecvențe joase. Asta și datorită subwoofer-ului de 430 de wați ce interacționează cu acest player minune prin unde radio. O conexiune de tip wireless ne scapă de grija firelor inestetice ce trebuie tras prin locuință.

Printre nenumăratele funcții de care dispune amintim de modulul Wi-Fi încorporat, posibilitatea de a reda streamuri de tip NetCast sau cele compatibile cu standardul DLNA. Conectarea este și ea

tern pentru a viziona filme codate în format DivX HD și MKV sau de a asculta melodiile preferate din memoria propriului iPhone grație docking station-ului inclus.

LG HLX55W 3D Blu-ray dispune și de o telecomandă aerisită cu butoane mari și ușor de nimerit.

bine pusă la punct, existând chiar și posibilitatea de a conecta un HDD ex-



Ofertant: Partenerii LG, Preț: 2750 Lei

Logitech G35

Detectează sunetul inamicului

În jocuri, ca și în viața reală, sunetul este de o importanță fenomenală. Dacă ești pasionat în special de jocuri de acțiune sau de aventură, Logitech G35 poate face ca lucrurile să pară mult mai simple decât par.

Căștile G35 de la Logitech au un design neobișnuit, asimetric, pentru a se integra foarte ușor în celebra serie G. Sunt construite foarte solid, iar grație materialelor folosite au dobândit și o oarecare greutate. În ciuda acestui fapt, sunt foarte comode, neapărând acea senzație de oboseală după o partidă de câteva ore de joacă extremă. Mecanismul de ajustare a căștilor este bine gândit și, indiferent de poziția aleasă, se obține aceeași fermitate necesară. Poziționarea unor butoane de „acțiune” pe una din căști este puțin cam neobișnuită. Alături de butonul de control al volumului și cel care închide microfonul se mai găsesc alte 3 butoane de tip G, evident programabile. Butoanele sunt bine construite și finisate, iar la o simplă atingere puteți să vă bucurați de rezultatul dorit.

Microfonul din dotare nu este detașabil, însă poate fi culisat în sus atunci când nu aveți nevoie de el și trece automat în modul mute.

Logitech G35 oferă un sunet deosebit. Deși au fost gândite pentru gaming, vă puteți bucurați pe deplin de un sunet de calitate ascultând muzică sau chiar vizionând filme. Micul logo al celor de la Dolby ce apare pe aceste



căști nu este doar un simplu decor. Logitech G35 folosește o tehnică revoluționară ce poate genera un surround virtual, dând o senzație de spațialitate impresionantă.

Conectarea la PC se face prin intermediul unei interfețe USB. Cu bune și rele, această interfață oferă tot ce e mai bun, neexistând influențe cauzate de rezultatele mai bune sau mai puțin bune ale unei plăci de sunet. În unele cazuri pot apărea anumite „întârzieri” de scurtă durată atunci când porniți o aplicație. Aceasta se datorează în special sistemului de operare care inițiază driverul audio al căștilor. În cazul sistemelor de ultimă generație cred că această problemă nu va fi percepută de către utilizatori.

Ofertant: Partenerii Logitech, Preț: 520 Lei

Belkin Pace Toploader & Belkin Tall Messenger

Protejează-ți investiția

Peste tot se vorbește de mobilitate, portabilitate și autonomie. Acestea sunt și o parte din criteriile cu care se înarmează orice persoană care dorește să achiziționeze un notebook. În funcție de nevoile fiecăruia există produse de toate mărimile, formele și greutatea, fiecare cu avantajele și dezavantajele sale. Încă nu a apărut laptopul ideal, însă dacă acesta ar fi existat, cu siguranță ar fi avut nevoie de un minim de protecție. De obicei laptopurile suferă accidentele cele mai costisitoare în timpul transportului. Din cauza neglijenței sau pur și simplu din cauze externe, prețiosul obiect poate fi lovit, scăpat, zgărit etc. Cea mai eficientă soluție de protecție este utilizarea unei genți de transport dedicate notebook-urilor. Belkin are experiență în domeniu și de această dată ne impresionează cu noi modele, mult mai funcționale și mai atractive. Belkin Tall Messenger este dedicată notebook-urilor de până la 12", adică celor superportabile. Este realizată într-o asemenea manieră încât, indiferent de felul în care îl transportați, să puteți avea acces foarte ușor la toate buzunarele și locurile de depozitare. Este construită

dintr-un material textil rezistent la apă și la uzură.

Pentru cei care dispun de un laptop mai generos există și varianta Belkin Pace Toploader. Această geantă poate adăposti un notebook de până la 16" și oferă suficient spațiu de stocare pentru încărcător, telefoane, documente etc. Este foarte bine compartimentată, ceea ce înseamnă că toate lucrurile din interior vor fi exact în același loc și în aceeași poziție chiar și după un transport mai nervos. La fel ca și în cazul Belkin Tall Messenger, sunt folosite materiale foarte rezistente, are un mâner ce include o textură antialunecare și, pentru situațiile în care doriți să aveți mâinile libere, poate fi transportată pe umăr.

Interiorul este căptușit cu materiale absorbante pentru a reduce pe cât posibil impactul cauzat de eventuale șocuri.



Ofertant: Partenerii Belkin, Preț: Belkin Pace Toploader: 229 Lei, Belkin Tall Messenger: 229 Lei

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Cum să realizezi
FOTOGRAFII 3D?

1. Citește ediția specială a revistei FOTO-VIDEO digital cu ochelari 3D



coperta (verso) în format 3D + un amplu articol semnat Mihai Moiceanu, cu și despre fotografia 3D

2. Folosește dispozitivul pentru realizarea fotografiilor 3D



3. Comandă la un preț special ochelari 3D (la bucată, la 10 sau 100 de bucăți)



pentru vizualizarea în relief a fotografiilor 3D (imaginilor stereoscopice)

Detalii pe www.chip.ro/shop

Titlu: 2061: a treia odisee

Autor: Arthur C. Clarke

Colecția: Nautilus

Traducere: Radu Săndulescu

„Ca și în celelalte Odiseei sau în Rendez-vous cu Rama, Clarke ne poartă într-o lume cum numai el poate crea, oferindu-ne șansa de a o explora și a ne minuna. [...] Voiajul spre cometa lui Halley este un exemplu clasic al tehnicii sale literare de a juca rolul de ghid într-o călătorie fascinantă.”

Kirkus Reviews

„Din unele puncte de vedere, 2061 poate fi considerat cartea cea mai bună din seria Odiseilor. Cu cea mai complexă intrigă, se deplasează între evenimente ce se desfășoară în zone ale sistemului solar aflate la distanțe uriașe între ele, iar nenumăratele personaje sunt excelent construite.”

Analog Science Fiction Magazine

„Dacă vă puteți imagina contactul cu ceva atât de puternic și de tăcut ca monolitul, și dacă vă puteți imagina tentația copleșitoare de a-l studia în timp ce încercați să rămâneți cât mai obiectiv cu puținți, este imposibil să nu iubiți această carte.”

Interzone

„[...] dacă în volumele anterioare Clarke s-a ocupat de calculatoare, de zborul în spațiul cosmic și de mecanica orbitală, 2061 îi oferă ocazia de a discuta despre evoluție și comete.”

The New York Times Book Review



„Arthur C. Clarke, creatorul uneia dintre cele mai iubite serii SF din lume, revine la viitorul pe care l-a imaginat cu succes în volumele anterioare.”

Library Journal

„Un roman captivant, cu personaje neobișnuite, mult mai reale decât orice altceva am citit până acum, [...] care surprinde excelent atât singurătatea oamenilor naufragiați pe altă planetă, cât și temerile celor plecați în salvarea lor.”

Science Fiction Chronicle

„Ca întotdeauna, precizia observațiilor științifice ale lui Clarke conferă senzația de realism și plauzibilitate unei narațiuni desăvârșite.”

SFRevu



Mă întreb cum arată oamenii care traduc titlurile filmelor la noi. Un mustăcios tipic care trebuie să stea puțin mai departe de birou din cauza burții? O doamnă cu părul vâlvoi dată cu prea mult ruj, puțin agitată? Experiența-mi spune că nu sunt deloc aproape. Am reușit să vorbesc la telefon ani de zile cu diferiți fără să-i văd măcar o dată, iar în momentul în care am avut plăcerea, în 90% din cazuri am rămas surprins. Aș pune pariu însă, că persoana care a tradus RED (Retired Extremely Dangerous) este aceeași care a plăsmuit și titlul de geniu „Să moară Romeo”. Eram în metrou la Unirea în pasajul dintre magistrale și priveam interesat la ce credeam că e o glumă, un poster roșu frumos cu Jet Li ne invita la... un concert de manele? Nu! Cică la film, iar mic într-un colț puteai citi: Titlu original: Romeo Must Die. M-am surprins râzând tocilărește, ceea ce a făcut câteva doamne să adopte o rază mai mare de ocolire, și-am plecat mai departe. Dacă aș fi fost credincios, probabil mi-aș fi făcut și cruce. Unde-i țin pe oamenii ăștia? În ce fel de curcure se învârt ei? Lor le plac fil-

mele? Se uita măcar la ele? Înțeleg ideea, Bruce a fost mereu greu de ucis, acum e și greu de... dar nu e. În film e deja pensionat/r, un om liniștit, care nu se mai bucură decât de convorbirile cu fata de la casa de pensii. Faptul că nu primea CEC-urile era pentru amândoi doar un pretext pentru a se suna și vorbi vrute și nevrute. Luat de val însă, Bruce dă cu băta în baltă (sau cel puțin așa crede inițial) și-i spune că a fost și el o dată în Chile, dar nu a văzut prea multe pentru că era noapte (bineînțeles, contextul e foarte frumos creionat, dar nu avem spațiu aici pentru a dezvolta: apucase să o invite în oraș, iar ea îi povestea despre romanele, proaste, de aventuri pe care le citea cu pasiune). La scurt timp o echipă de elită îi intră în casă cu intenții necurate, surpriză însă (sau nu chiar) ... Bruce e tata lor. Aici începe nebunia și Greu'o fură pe fata de la casa de pensii pe considerente de pericol!!! după care apelează la vechii prieteni pentru a afla ce se întâmplă. Spioni, acțiune, explozii, glume, superlativ. Bruce la 55 de ani tot sexy. Morgan Freeman tot un domn, John Malkovich același nebun. Filmul este ecranizarea benzii desenate cu același nume (nu, nu Greu de pensionat) și nu-și trădează rădăcinile. 70% acțiune, 60% comedie, 50% neverosimil, 100% cool. De neratat dacă vă plac astfel de filme. De văzut cu prietenii la o miștocăreală, pentru ceilalți.

P.S. Dacă ați urmărit episodul din „Spărgătorii de mituri” în care au explicat principiul acțiunii și reacțiunii și ați ajuns să nu vă mai puteți uita la filmele hollywoodiene, atunci vă rog frumos să evitați și acest film. Bruce, de exemplu, are un pistol capabil de a arunca metri buni prin încăperi țintele, gen Max Payne.

ncv

<http://content.usatoday.com/communities/driveon/post/2010/10/ford-joins-in-researching-algae-for-vehicle-fuel/1>

Planeta albastră se transformă încet în planeta cacănie. Este numai vina noastră. Pardon, a voastră. E momentul să se schimbe ceva. E momentul să spunem nu arabilor și monopolului lor asupra petrolului nostru. Așa că hai să transformăm petrolul în altceva. Și nu benzină. Hai mai bine chiar să îl înlocuim. Cu ce? Simplu. Cu alge. Acum și Ford face același lucru. Încearcă să găsească un înlocuitor pentru benzină și se pare că algele sunt soluția.



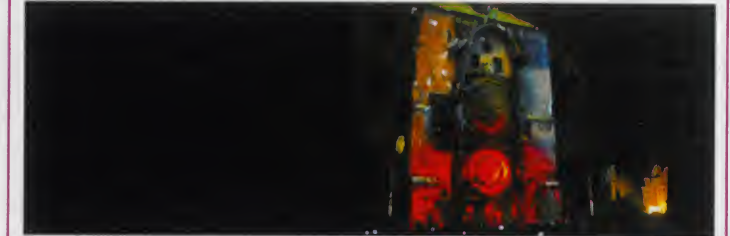
<http://www.yankodesign.com/2010/01/29/one-sharp-black-lambo/>

Ce pot face două mâini dibace. Un Lamborghini!



<http://www.youtube.com/watch?v=QjWJHEmFfPA>

Ce înseamnă să fii un pic genial și să îți pese.



<http://cache.gawkerassets.com/assets/images/4/2010/10/skychanges.png>

Știați că cerul de deasupra capului spune multe despre tine? Uite-te și vei vedea de ce.



Câștigă unul din cele cinci romane 2061: a treia odisee de Arthur C. Clarke răspunzând la întrebarea:

Din ce serie face parte romanul 2061: a treia odisee?

- ▶ Odiseelor ☐
- ▶ Fundațiilor ☐
- ▶ Xaga ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 decembrie 2010. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna ianuarie 2011 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Classic Games
LEVEL
Collection

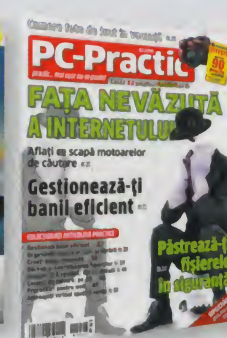


NOU

**ABONEAZĂ-TE acum
SIMPLU și RAPID prin SMS!**

3 luni

la una din revistele:
CHIP CD / Foto Video / PC-Practic
Preț: 6 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



6 luni

la una din revistele:
CHIP CD / Foto Video / PC-Practic
Preț: 10 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

SMS-ul trebuie să conțină numai cuvântul **ABO**.

După primirea SMS-ului, vei fi contactat de către un reprezentant al editurii la numărul de telefon de pe care a fost trimis SMS-ul, pentru a specifica revista la care dorești abonamentul, ediția de la care acesta trebuie să înceapă și adresa la care vei primi revistele.

Detalii pe: www.chip.ro/sms

3 luni

la una din revistele:
CHIP DVD / LEVEL
Preț: 9 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone



6 luni

la una din revistele:
CHIP DVD / LEVEL
Preț: 15,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista
www.chip.ro/librarie **LEVEL**

economisești
34%
față de prețul
de copertă

Abonament „START”		Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
Revista					
CHIP cu CD	6 apariții			49,00 lei	
CHIP cu CD	12 apariții			89,00 lei	
CHIP cu DVD	6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariții			112,50 lei	
LEVEL	6 apariții			69,00 lei	
LEVEL	12 apariții			119,00 lei	
PC PRACTIC	6 apariții			39,00 lei	
PC PRACTIC	12 apariții			75,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	6 apariții			49,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	12 apariții			95,00 lei	
			Total general de plată:		

Completați online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poșta la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefonul 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:

- [illegible]

Denumirea firmei / C.U.I. _____

Nume, prenume _____

Vârstă _____ Ocupație _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate _____

Cod Poștal _____ Județ _____

Telefon _____ e-mail _____

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bodeanu. Completând acest formular sunt de acord a informațiile menționate mai sus să fie preluate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate în scopurile, acțiunile de marketing și de promovare comercială în viziunea companiei de prezentare a produselor și serviciilor de către compania de prezentare.

Prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispun de următoarele drepturi de informare, de acces, de intervenție de opoziție, de la mine și susțin de către individul de la a vă adresa solicitări. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne scrieți la adresa 3 D Media Communications SRL, DP2, CPA, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268 418728. 3 D Media Communications a fost înregistrat în registrul de evidență a prelucrării de date în Locațiun personal la ANS-DPNC și în numărul 4702.

NEXT ISSUE*

CALL OF DUTY BLACK OPS

review

Cel de-al șaptelea joc din serie aduce servere dedicate, suport pentru moduri și, sperăm noi, o campanie solo mai lungă decât cele trei ore de pac-pac amețitor din Modern Warfare 2. Poate va fi și mai inteligibilă.



review

Amice, forța cui este acum mai mare?



review

Un erou fără nume surprinde. Oare.



review

Mai mult decât Fallout 3 sau o simplă schimbare de decor?

*Cu titlu informativ



0 gală pentru
produse de excepție!

Tu le alegi!

Participă la vot și poți câștiga
unul dintre cele trei premii.
Îl vei primi chiar în cadrul galei!

Cumpără revista CHIP ediția de noiembrie pentru a vota. Detalii pe:

www.chip.ro/pa2011

CALL^{OF} DUTY[®]

BLACK OPS

09.11.10

"BLACK OPS NU NUMAI CĂ NE-A IMPRESIONAT,
CI PUR ȘI SIMPLU NE-A DAT PE SPATE"

REVISTA OFICIALĂ XBOX

PRECOMANDĂ ACUM

WWW.CALLOFDUTY.COM

18
www.pegi.info

XBOX 360

PS3

Wii

PC

DVD ROM

treyarch

ACTIVISION

activision.com

© 2010 Activision Publishing, Inc. Activision și Call of Duty sunt mărci comerciale deținute de Activision Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate. Xbox, Xbox 360 și siglele Xbox sunt mărci comerciale deținute de grupul de companii Microsoft și sunt folosite sub licența acestuia. "D", "PlayStation", "PS3" și "Wii" sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. "P.F.B." este marcă comercială deținută de aceeași companie. Toate drepturile rezervate. Wii este marcă comercială deținută de Nintendo. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători. Toate drepturile rezervate.